MASS EFFECT KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2015/06 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 92 • ISSN: 1307-8933

ASSASSIN'S CREED® SYNDICATE

SERİNİN KADERİ DEĞİŞİYOR





Elveda gerçek hayat... Senden iyisini bulduk!

THE WITCHER 3: WILD HUNT


NORTHERN REALMS
KAER TROLDE
AN SKELLIG
SPIKEROOG
VIGUR MOUNTAIN
SHATTERED REACH
RANNVAIG
BLANDARE
ARINBJORN
SNOW GIANT'S ARM
FYRESDAL
HINDARSFJAL
ARD SKELLIG
UNDVIK
SPITFIRE BLUFF
HEATHERTON
GRASSY KN


SYF. 50
KAER MORHEN
THE MORHEN EYE
NOVIGRAD
GUSTFIELDS
VEGELBUD ESTATE
CARSTEN
OXENFURT
HANGED MAN'S TREE
GRAYROCKS
MUDPLOUGH
THE SIMPA
THE DESCENT
MIDCOPSE
CROW'S PERCH
CROOKBACK BOG
NILFGAARDIAN GARRISON
BALD MOUNTAIN
FYKE ISLE
THE MIRE
VIZIMA
NILFGAARDIAN CAMP
WHITE

OYUNGEZ

36

Dosya: Kayıp Oyunlar

O heyecanlı videonun ya da ilk oyunun devamı gelmedi bir türlü. Ama biliyoruz, deli gibi istiyorsun. Bizse ne biliyorsak topladık, anlatıyoruz!



60 **PROJECT CARS**
Konsolların iyi yarış simülasyonu tekelini kıran müthiş proje! Ha tabii, konsollara da çıktı. GRRRR!!!



76 **KERBAL SPACE PROGRAM**
Daha emeklerken, yörüngeye bir uydu yerleştirdiğimiz günlerden sevdik seni. Bak, ne de güzel büyüyüp çıktın!

SELAM OGZ!

6 Topluluk
12 Hayalet Gemi
13 Had Safhada

PORTAL

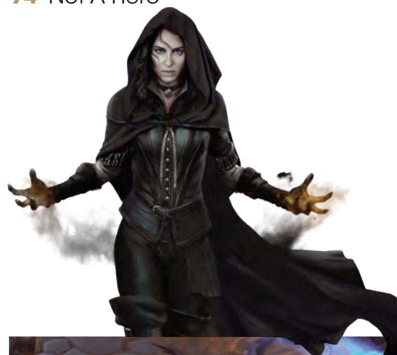
14 Haberler
15 Detay: Mobile Kayan Firmalar
16 Olay Mahalli
20 Detay: Wargaming.net Finalleri
24 Biz Bunları İstiyoruz
26 Beta: StarCraft II: Legacy of the Void

DOSYA

30 OGZ Özel: Assassin's Creed Syndicate
36 Kayıp Oyunlar Dosyası

İNCELEMELER

48 Giriş
50 The Witcher 3: Wild Hunt
60 Project CARS
62 Wolfenstein: The Old Blood
64 Car Mechanic Simulator 2015
66 Broken Age
68 Solarix
69 Crypt of the NecroDancer
70 Dungeons 2
72 Heroes of the Storm
74 Not A Hero
75 DLC
76 Kerbal Space Program
77 Toren
78 Modlar
80 Stealth Inc. 2
81 Geç Kalan Noyan
82 Tekmili Birden



ALT

84 Jurassic World
86 Suicide Squad
88 Detay: Yagami Light ve "L"
90 Top 10: Hem Nerd Hem Kült
91 Çizgi Roman
92 Retrospektif: Joss Whedon

MEDDYA

94 Blu-ray: Kingsman The Secret Service
96 TV: Last Week Tonight with John Oliver
97 Kitap: Diriliş
98 Müzik: Muse
100 Anime: Food Wars

DATA

102 Güncel: Tesla Energy
105 Güncel: Richard Huddy ile GPU'ların Geleceği Üzerine
106 Dosya: Hacking Hakkında Her Şey
110 Sanal / Gerçek
112 Yap Boz: Rasperry Pi 2
114 Dijital Özgürlük
115 Analog: Radar

PİKSEL

118 Ne Andı Be: The Legend of Zelda: Ocarina of Time
120 Son Jeton: Commandos
124 Dosya: Konser Gibi Oyunlar
128 Emülasyon: PCSX2
129 Oradaydım: Garou: Mark of the Wolves



72 **HEROES OF THE STORM**
Blizzard'ın MOBA'sı mı olurmuş? Ya bir oyun türüne de burnunuzu sokup alışkanlıkları değiştirmeyin, rakipleri telaştan tir tir titretmeyin yahu!

ER'DE BU AY

HAZİRAN 2015



79 **MODLAR (GTA 5 ÖZEL)**
Neymiş efendim, Rockstar izin vermiyormuş. Ama bu kimseyi durdurmuyor, modlar şaha kalkıp üstümüze geliyor.



30 **ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE**
Seri sallantıda, Ubisoft endişeli. Bir şeyler deniyorlar, bakalım olacak mı? Ne var ne yok döktük ortaya biz de.

120 **SON JETON: COMMANDOS**
Bir dönem oyunları seven erkekler yeşil bere arayışına girdiyse, sebebi bu oyundur işte dostlar.

50 **The Witcher 3: Wild Hunt**
Yılın Oyunları dosya konusunu yaparken akan kanın, moraran gözün hesabı yoktur. İçimizden bir ses 2015'in toplantısı çok sakin geçecek diyor.

HOŞ GELDİNİZ...

Acaba hangi oyunu kapak yapsak?



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Siz sormadan ben sorayım: Kapak neden Witcher değil? Ya da ne bileyim, Kerbal Space Program kapak olmayı hak etmez mi?

Aslında her ay sıkı takipçilerimizin sorduğu bir soru bu. Sadece aydan aya soruda geçen oyunun ismi değişiyor. Biz her ne kadar bu soruya forumlarda her ay geçiştirme cevaplar versek de aslında bizim için kapağın ne olduğunu, ve 'ne olmadığını' açıklamak lazım.

Bizim için kapak bu derginin 1/132'si. Her ay dünyamızı dolduran yüzlerce şeyle doldurduğumuz sayfalardan sadece biri. Aslında kapağa yazabildiğimiz metin miktarına bakarsanız o bile etmeyecek. Ama diğer yandan kapağın başka anlamları da var.

Her sayının kimliğidir mesela, kapak oyunuyla anılır o sayı. "Şu GTA sayısını versene", "Batman sayısını gören oldu mu?" falan. Bir de derginin vitrinidir elbette. Rafta gördüğünüzde eliniz gitsin mi gitmesin mi, bir tek kapaktaki oyun vardır çoğu okur için dergiyle arasında.

Yıllardır deneyler yaptığımız bir konu bu. Kapağa ne koysak daha çok kişi okur, daha çok kişiye ulaşırız diye. Bazen hiç duyulmamış bir oyunu koyarız, bazen en klişe olanı seçeriz. Gönlümüzden geçeni seçeriz bazen, bazen de tribünlere oynarız. Sizin tepkinizi, sizin neyi sevdiğinizi görmek için. Ve bugüne kadarki deneyimlerimiz gösterdi ki bizim gönlümüzden ne geçerse geçsin, sizler bildiğiniz, tanıdığınız sevdiğiniz oyunları görmek istiyorsunuz kapakta. Yani sorsanız roket bilimi de değil hani. Bunca senedir halen neden deneriz, bizim de bir fikrimiz yok.

Çok uzattık, geri gelelim baştaki soruya. Kapakta neden Witcher yok? Bilmem, size sormak lazım. Geçen sene yaptığımız Witcher sayısı neden 2014'ün en az alınan Oyungezer'i oldu?

...der ve kaçarım :) Okunmayı bekleyen sayfalar dolusu derginiz var, ben 'hoş geldiniz' deyip aradan çıkıyorum.



MEKTUPLARI DÜZGÜNCE YANITLAMAYA ÇALIŞAN BİR YARI DELİNİN HAZİN SERÜVENİ...



Ayın Postacısı

M. İhsan Tatari

CONAAAAAAAAN! Neredesin evladım? Getirsene şu okur mektuplarını! Bak, çocuklar derin irfanımdan faydalanmak için sıraya girmiş bekliyor. Efendim? Ne demek Aşkın Güngör gitti, şimdi de bu başladı? Ne biçim konuşuyorsun sen, hadsiz! Kaç kere dedim "Aşkın Hazretleri" diyeceksin diye? Ağlama. AĞLAMA! Getir şu mektupları. Ha şöyle… Şimdi çekil ayağımın altından. Crom, mektupları say!



Kimmiş o arkamdan iş çeviren?

GERALT'IN ARKASINDAKİ GİZEM

Selamlar sevgili İhsan,
Umarım her şey yolundadır. Geçenlerde The Last Wish'i bitirdim, gerçekten etkileyici bir kitap. Daha sonraki günlerde kitapta oldukça etkileyici bir pasaj olduğunu hatırladım, ama beyin bir kere formatı atmıştı ve kitabı sayfa sayfa taramama rağmen bir türlü bulamıyordum. Mayıs sayısındaki Geralt figürünün arkasına bir baktım ki ne göreyim :) Dedim kesin İhsan Tatari'nin işidir bu, sonra da bir baktım posta kutusu sana emanet, o zaman klavye başına geçme vaktidir.

Selamlar Evrim. Hayatımın ilk posta köşesinin ilk mektubunun ilk satırlarını yazıyorum ve sen bana her şeyin yolunda olup olmadığını soruyorsun... tabii ki değil! Bu köşe bunca insanın arasında bana kaldıysa ya ofis çok yakında bombalı bir saldırıya uğrayacak ya da kıyamet kopacak demektir, hemen sığınaklara koşun!

1. Yanılmıyorsam eski bir sayıda Sinan Abi, Witcher kitaplarının çevrildiğinden ve bu çeviriyi senin yaptığından bahsetmişti. Bu bilgi kesin midir? Kesinse nasıl gidiyor çeviri? Türkçe okumayı bekleyen pek çok arkadaşım var, onlara da bir cevap olur.

O olay biraz karışık. Uzun versiyonunu istersen seni İzmir Marşı'yla "Nerede Bu Witcher Kitapları?" başlıklı güzide kutumuza uğurlayalım. Kısa versiyonu dersen... hayır, MAALESEF ben çevirmiyorum, hatta kimin çevirdiği bile meçhul. Sinan'ın bahsettiği şey Kayıp Rıhtım bünyesinde çevirdiğim/editörlüğünü yaptığım kısa Witcher öyküleri. Onlara tek bir başlık altında erişmek hâlâ mümkün: *kayiprihtim.org/portal/2015/05/19/the-witcher-3-wild-hunt-cikti/*

2. Bence bir hikâyenin kişiye en çok hitap ettiği noktalardan biri, içinde dolu dolu işlenmiş karakterlerin olması; sen bu konuda ne düşünüyorsun? Hikâyeyi



NEREDE BU WITCHER KİTAPLARI?

Bundan üç yıl kadar önce Witcher kitaplarının dilimize kazandırılması için Kayıp Rıhtım sitesi bünyesinde "Biz Bunu İstiyoruz – 2" adlı bir proje başlatmış (birincisi henüz bizde basılmamış olan Kralkatili Güncesi içindi) ve Andrzej Sapkowski'nin birkaç hikayesini Türkçeye çevirmiştik. Proje yayınlandıktan sonra irtibat hâlinde olduğumuz yayınevlerinden biri serinin haklarının başka bir yayıncı tarafından alındığını çıtlattı bize, ama adını söylemedi. Çok sevinmiştik hâliyle, kitapları kısa süre içinde dilimizde göreceğimizden emindik. Ama o günden beri haklarını satın alan o yayınevinden ne bir ses ne de seda çıktı. Telefonlarına bile cevap vermiyorlarmış diyeyim, siz anlayın durumun vahametini. Yastayız.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











kaliteli yapan unsur(lar) nedir/nelerdir?

Bu biraz yazarın neyi nasıl anlatmak istediğine bağlı. Karakter gelişiminin ön planda olduğu Yüzüklerin Efendisi, Taht Oyunları, Yerdeniz gibi kitaplarda bu dediğin doğru. Ama bazı romanlarda da kaliteli, dolu dolu ve zengin bir kurgu alır bunun yerini. Karakterin gelişimini görmek için değil, olayın nereye gideceğini görmek için okursun. Hayır Conan, senin maceralarını örnek falan gösteremem! Mazi ol yanımdan!

3. Şu sıralar kafamda çözemediğim bir ikilem var; dilimize yabancı kelimeler girdiği gibi artık altyazılı dizilerden dolayı yabancı tamlamalar ve deyimler de giriyor. "Buna bakmak isteyebilirsin," "Senden epeydir duymadım," gibi... Kulağa pek de manalı gelmeyen bu cümleler dilimizi zenginleştiriyor mu, yoksa baltalıyor mu kararsızım. Sen ne düşünüyorsun? Epey uzun bir mektup oldu, cevapların için şimdiden teşekkür ederim. Sevgi ve saygılarımla.
Evrim Kılıç

Of, işte şimdi can evimden vurdun beni Evrim. Editörlük yaparken ömrümden ömür götürüyor bu tür yanlış çeviriler. Bazıları hakikaten de kapasite eksikliğinden yapıyor bunu, bazılarıysa farkında bile olmadan... Çeviri kafası diyorum ben buna. Eğer sürekli çeviri yaparsanız bir müddet sonra beyin hücreleriniz alarm vermeye başlıyor ve "Bunu görmek isteyebilirsin" yerine "Buna bakmak isteyebilirsin" yazabiliyorsunuz istemeden. Olmaması gerek elbette. İşte editörlük bu yüzden önemli. Dilimizi zenginleştirdiklerini değil, baltaladıklarını düşünüyorum.
Sevgi ve saygılar bizden efenim.

M'NİN GÜCÜ ADINA!

Merhaba Oyungezer Ailesi ve İhsan Abi. Nasıl gidiyor işler? Hayatlar? Oyunlar? (Bu sefer farklı giriş yaptım :) Neyse uzatmadan yazacaklarıma geçiyorum.

1. İhsan Abi, uzun zamandır yazdığınız yazıları düşünüyordum. Sahiden neden oyuncu nesli bu kadar acımasız oldu? Popüler bir şeyi bilmeyen/sevmeyen/soran insanları aşağılıyoruz ve kendi eleştirel fikrini söyleyen insanlar hakarete uğruyorlar. Hatta, hata yaptığımız zaman bile. Neden bu hale geldi oyunculuk?

Aslında bu hâle gelen şey tek başına "oyunculuk" değil, insanlık. Bunun sebebiyse belli: Sosyal medyanın asosyalleştirme gücü. İnternet ceplerimizi işgal edeli çok uzun bir zaman oldu ve artık hemen hemen herkesin, hatta anne babalarımızın bile birer Facebook hesabı var. Ama biz, yani insanlar, her iyi buluşta olduğu gibi bunu da kötüye kullanmanın bir yolunu keşfetmekte gecikmedik. Yüz yüzeyken ölsek de edemeyeceğimiz lafları bizim için ekrandaki küçük bir resimden ve iki satır isimden ibaret olan sanal kişilere etmekten hiç çekinmiyor, hatta bundan zevk alıyoruz. Karşımızdakilerin de bizim gibi birer insan olduğunu unutuyor, bize yapılmasını istemeyeceğimiz her şeyi yapıyoruz. Biraz acımasız oldu ama maalesef işin doğrusu bu.



Yeni profil resmimi nasıl beğenmezsiniz hüleeeyn?!

> "SENİN YERİNDE OLSAM GTA V'TE ÖNCE MOD YÜKLEMEDEN TEK KİŞİLİK GÖREVLERİN VE ONLINE'IN TADINI DOYASIYA ÇIKARIRDIM."

2. Abi, son 2 yıldır çıkan oyunlar (özellikle AAA yapımlar) neden sorunlu çıkıyor? Kiminin optimizasyon sorunu var, kimi saçma sapan DRM'lerden dolayı oynanmaz hale geliyor. Ayrıca neden PC'deki versiyonları sürekli sorunlu oluyor? **Mesela Mortal Kombat kayıt dosyaları yamayla siliniyor veya Social Club yüzünden GTA V'e giremiyoruz :(**

Son yıllarda oyun piyasası çok değişti sevgili Çağlar. İşler artık hepten ticarete dönüştü hatta. Büyük firmalar, özellikle de dağıtımcılar oyunun bir an önce piyasaya çıkmasını ve parasyı hemen toplamayı arzuluyorlar. Böyle olunca da geliştirici firmalara hataları düzeltmeleri için oyunu erteleme imkânı pek sunulmuyor. Bir de konsolların stabilliği ile PC'nin değişkenliği durumu var tabii. Tüm konsollar aynı sürücüyle ve donanımla çalışırken PC'lerde yüzlerce farklı varyasyon var. Bu da öngörülemeyen sonuçlara (Aha! Unforseen consequences!) neden olabiliyor.



Videolarda Bu Ay



The Alchemist's Letter: Bir babanın oğluna verebileceği en güzel öğüt.
tinyurl.com/ogz92-mektup



State Zero: Harika bir post-apokaliptik kısa film izlemek isteyenler el kaldırsın.
tinyurl.com/ogz92-zero



Mr. Holmes: Gandalf'a Sherlock rolü pek bir yakışmış doğrusu. *İmza: Magneto*
tinyurl.com/ogz92-holmes

3. Abi, bir konuda yardımınızı istiyorum: Şimdi ben çizgi roman okumayı seviyorum. Ama takıntı haline geldi abi. Birini alıyorum, diğerini almadığım için mutsuz oluyorum. Bolca çizgi roman aldım ama gene mutlu olamıyorum. Aklım hep almadıklarımda. Ne yapmalıyım?

Cevabı basit: Hepsini al! Şaka yapıyorum tabii... Eğer alıp da hepsini okuyorsan sorun yok; ama alıp alıp benim gibi kenara atıyorsan işte o zaman tüketim çılgınlığına hoş geldin. Yapılacak en güzel şey kendine aylık bir bütçe belirlemen ve onun dahilinde alışveriş yapman. O ay kotanı doldurdun mu öteki aya kadar sık dişini, elindekileri oku, hatta eski sayıların tadına tekrar var.

4. Son olarak, M.'nin açılımı nedir abi? Ve Ömer Abi yeni çıkan animeleri nasıl izliyor? Ben bulamadım :-)
Çağlar Yapıcı

İsmimin başındaki M.'nin ne anlama geldiği yüzlerce yıldır merak konusu olagelmiş, pek çok âlimin kitaplarına konu olmuştur Çağlar. Kimilerine göre yüce gönüllülüğümü ve haşmetimi

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

(1.60) temsilen "Mighty" anlamındadır. Kimilerine göreyse o mahur beste çalarken sanatçının ağlaştığı Müjgan'ı temsil eder... Annemle babamsa bir dedemin adının, ötekinin de göbek adının Mehmet olduğunu ve bana bu ismi verip bir taşla iki kuş vurarak bir aile katliamını önlediklerini ileri sürüyorlar. Takdir sizin... Ömer ağabeyini de her hafta Japonya'ya ışınlıyoruz izlesin diye o animeleri. Anime tokluğuna çalıştırıyoruz, evet.

NOSTALJiK BiR İÇ DÖKÜŞ

Merhabalar sevgili Oyungezer, Derginize birkaç aydır aboneyim ve zevkle okuyorum. Aslında oyun dergilerine yabancı değilim. Gameshow ve Level'ın gümbür gümbür gittiği yıllar boyunca sıkı bir oyuncu ve dergi takipçisiydim. Sonrasında iş-güç türevi uğraşlardan ötürü bırakın dergi takip etmeyi, oyunlara ve bilgisayara dair olan ilgim şöyle bir göz ucuyla bakmaktan ibaret hale geldi. Bir zamanlar tayfasıyla saatlerini internet kafelere gömen, her oyunu anında edinip oynayan, masaüstünden bilgisayar oyunlarına kadar her şeyi takip eden biriyken orta yaşla birlikte bunlardan illa ki uzaklaşmak zorunda kalan diğer bir sürü akranımdan farksız biri oldum yani. Yine de internette sizi takip etmeye başladıktan sonra dergiye abone olayım dedim, neden? Basit, Oyungezer'i okurken eski zamanlardaki renkli dergiciliğin tadını alıyorum. Okuduğum oyunların üçte birini dahi oynayacağımı sanmıyorum (hoş bilgisayarım da çok kaldırmaz zaten) ama sayfalar arasında gezinmek, ufak bölümleri okumak, arada yeni şeylerle karşılaşmak, eski oyunlara dair yazılar okumak hoşuma gidiyor. Hepsi bir yana, dergiciliğin geldiği aşama artık belli. Her şeyin internetten ve dijitalden olduğu geri dönüşü olmayan bu dönemde hâlâ dergiciliğe sevdalılar olduğunu görünce seviniyorum. Bundan dolayı en azından bu şekilde de olsa katkım olsun istiyorum. Umarım siz dergiciliğe, ben (ve benim gibi düşünenler) de zevkle okumaya devam eder. Sevgiler...
Volkan Levent Soylu

Merhabalar Levent. Samimiyet dolu mektubun için çok teşekkür ederim sana tüm dergi adına. Yaptığımız işe daha büyük bir şevkle sarılmamızı ve karşılaştığımız ufak tefek sorunları görmezden gelmemizi sağlayan şey sizin gibi okurların bu tarz düşünceleri işte. Siz dergimize sevdalı oldukça biz de dergiciliğe sevdalı kalmaya devam edeceğiz elbet. Çünkü, en nihayetinde, sizler için buradayız. Sevgiler...



"Öngörülemeyen Sonuçların" en büyük handikapı onları kimsenin öngörememesi - Bir Valve Atasız

> WITCHER ROMANLARINI MAALESEF BEN ÇEVİRMİYORUM, HATTA KİMİN ÇEVİRDİĞİ BİLE MEÇHUL.

MOD YÜKLEMEK YA DA YÜKLEMEMEK

Selam OGZ! Anıl ben. Nasılsınız? Ne var ne yok? Assassin's Creed serileri, Grand Theft Auto serileri ve simülasyon oyunları favorimdir. Oyun hayatım bundan 11 yıl önce falan eski, beyaz bir bilgisayarda, o zamanın muhteşem grafiklerine sahip olan bir araba yarışı oyunuyla başladı. Bilgisayardan hiç anlamazdım açıkçası, "Oyunum olsun yeter" idi o zamanlar. Fakat şu an grafiklerine "Vaay, adamlar yapmış usta!" diyebileceğim oyunları alıyorum sadece. Tabii eski oyunlardan hoşuma giden olursa almıyor değilim, bu yaptığım caiz mi?

Selamlar Anıl. Şimdi sen böyle yazınca acaba ben hangi oyunla başladım bilgisayar oyunlarına diye merak ettim. Ardından Doom'lar, Quake'ler uçuştu gözlerimin önünde... Sonra siyah kutulu atarilere, Commodore 64'e ve kafa ayarına geçtim oradan. Kendimi yaşlı hissettim anlayacağın, böhü! Sadece grafiklerine bakarak oyun oynamak caiz değil, düpedüz içimizdeki bağımsız ruhlara ihanettir! Mesela Gunpoint, Fez, Paper Please gibi oyunlar grafiksel anlamda kesinlikle bir AAA'nın yanına yaklaşmaz ama onlardan aldığın tadı da başka hiçbir şeyde bulamazsın.

Soruma geçeyim ben en iyisi. Dediğim gibi tam bir GTA hastasıyım. Fakat bilindiği üzere mod yapımcıları, modlara virüs yükleyebiliyor ve Rockstar bu konuda hiçbir açıklama yapmamakla birlikte hiçbir şekilde destek vermedi (incele modları, koy sitene yahu). Sizce Rockstar bu konuda haklı mı? Bir diğer sorum da yine bu konuyla alakalı. Yüklenen modlar Online'da banlanmamıza neden olabiliyor, bundan haliyle rahatsızlık duyuyoruz. Bu durumda haliyle zararlı çıkıyoruz, belki günlük, belki aylık, belki de

DEĞER Mİ?



Merhaba Oyungezer ailesi. Şimdi ben PS3'te GTA V'i çok oynadım ve şimdi de PS4'e almak istiyorum. Arada "Yeni Nesil" farkı var mı? Yani almaya değer mi?
Taylan Yılmaz

Merhabalar Taylan. Bu soruya yanıt verebilmek adına senin için Los Santos'un en azılı haydutlarından Sarp "Grumpy" Kürkçü'ye bağlanıyoruz. Mikrofon sende Sarp: "Hayır, arada 250 TL'ye değecek bir fark yok. Eğer ki çıktığından beri içeriğin hakkını vermişsen, Online'daki arkadaş çevren PS4'e geçmediyse, vakit yeni limanlara açılma vaktidir." Teşekkürler Sarp! Mikrofonu ala… Aaa! Onu bile çaldı yahu!

sınırsız uzaklaştırma tehlikesiyle karşı karşıya kaldığımız bu saçmalıkta ne yapmamızı önerirsiniz? Şık veriyorum:

a) "Yükle kardeşim, yükle modları keyfini çıkar oyunun, boş ver Online'ı."
b) "Bekle, Rockstar mutlaka bir açıklama yapacaktır."
c) "Bilmiyorum ki ya."
d) "Seviyorsan git konuş bence."
Umarım derginizde bu yazıma yer verirsiniz, seviyorum sizi, kib, aeo.
Anıl Öztürk

Rockstar haklı mı değil mi, o bambaşka bir tartışmanın konusu sevgili Anıl. Ama seviyorsan git konuş bence bana gayet mantıklı bir seçenek gibi göründü. Demem o ki GTA V içerik anlamında zaten hayvani bir oyun. Hayır Conan, sana seslenmedim... Senin yerinde olsam önce mod yüklemeden tek kişilik görevlerin ve online'ın tadını doyasıya çıkarırdım. Ondan sonra güvenli olduğun modları ban yeme tehlikesi yaşamadan deneyebilirsin bence. Hem kim bilir, belki o zamana dek bir çözüm bile bulunabilir bu işe.

ATARLI OKUR!

Selam OGZ! Gerçi ünlemli olunca kapıyı kırıp girmiş gibi oldum ama (benim adım Tatar DDoS, ben bu oyunu bozarım).

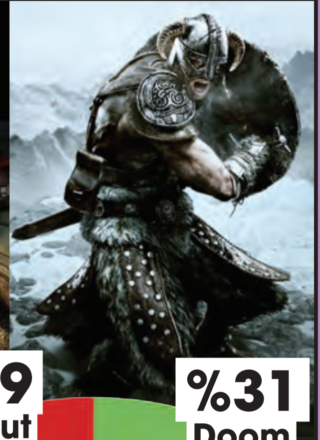
Selamlar Tatar Efe. Bize bir kapı borcun var, faturayı adresine Conan'la gönderiyorum. Ödemeyi kılıçla almak gibi bir huyu vardır yalnız, ona göre...

Birkaç sorum olacaktı size:
1. Youtube'a koyduğunuz videolarda editörler (genelde Sinan abiyle Enis abi var zaten. Açık konuşalım, kamera onların mı?) aralarındaki konuşmalarda oyun oynayamamaktan şikayet ediyorlar. E siz oyun dergisisiniz, ne yapıyorsunuz o zaman?

Kamera onların değil tabii ki, dergiye ait. Yedi kişi ortak girdik biz ona. Şaka bir yana… her işte olduğu gibi bizde de bir görev paylaşımı var elbette. Ve içimizdeki en karizmatik, en albenili, en çekici insan ben olduğumdan videolara çıkmıyorum ki ışıltım karşısında kör olmayın. Sinan ve Enis gibi, gördüğünüz zaman moralinizi bozmayacak, yüzünüzü güldürecek kişilere bırakıyoruz o işi. Oyun oynayamamaktan şikayet ederler tabii. Sen mesela, en sevdiğin oyunu haftalarca, aylarca oynayabilirsin gönül rahatlığıyla. Ama biz inceleme maksatlı sevdiğimiz sevmediğimiz pek çok oyuna el atıyoruz, gerçekten beğendiğimiz bir yapımla karşılaşsak bile incelemeyi yazdıktan

Anket





%29 Fallout
%31 Doom
The Elder Scrolls %40

>> @OYUNGEZER: BETHESDA'NIN İLK E3 KONFERANSINDA SPOT IŞIKLARINI KİM ÇALMALI SİZCE?

>> @OYUNGEZER: RIFT'İN ORTALAMA PERFORMANS İÇN GTX 970 / AMD 290 İSTEMESİ NASIL HİSSETTİRDİ?

Steam ve HTC'nin beraber yaptığı VR'a yöneldiğimi hissettim. **@Buğrahan Laçin**

Oculus Rift: Aşırı lüks. Normal. **@bilsantu**

Aynı anda 2 görüntü renderladığı için gayet normal geldi. **@Ahmet Emre Benek**

>> EN UZUN SÜRE OYNADIĞINIZ OYUN? KAÇ SAATİ? NE YAPTINIZ O KADAR?

01
Baldur's Gate II. Tüm haftasonu başında uyumuştum çıktığı zamanlar.**@Oğanalp Canatan**

02
Championship Manager 03/04 günlerimi aldı lanet oyun. Oyunu kapatamıyorduk zira sonra açılmıyordu bir müddet. **@Emre Erilmez**

03
Gran Turismo 4 de bir yolda 227 tur yarışmıştım. Sabah 11 de başladım akşam 10-11 arası bitmişti yarış :) **@Burkay Erdoğan**

04
Skyrim kesinlikle. 640 saat oynamışım Steam hesabımdan. Neler yaptığımı saymakla bitmez **@Mehmet Savaş**

05
Resident Evil 3. 22 saat, oyunu bitirene kadar PC başından kalkmamış oynamıştım. **@Onur Bozkuş**

>> @OYUNGEZER: SABAHLARKEN YANINDA EN ÇOK NE OLSUN İSTERSİN? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Bi' paket Cheetos ve Tuğbek. **@sinan_akkol**



Yorgan, yastık, yatak... Ve tabii ki Sinan. **@tugbek**



Game of Thrones'un ilk dört sezonunun tüm bölümleri, yanına da atıştırmalık "döner" **@udkirca**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

sonra ona devam edemiyoruz çoğunlukla. Çünkü sırada bekleyen bir sürü iş oluyor bizi.**

2. Oyungezer bir hayvan olsa hangisi olurdu? (Kedi gibi maşallah)

Hayır Conan, sana seslenmedi dedim! Her hayvan diyene selam vereceksen seninle işimiz iş. Bırak evladım mektubu, yırtacaksın şimdi! Öhöm... ne diyorduk? Oyungezer goyundur, goyun kalacak.

3. Bu bir soru değil aslında. Youtube'a daha fazla ağırlık verir misiniz? Teşekkürler ve tüm ofise pişmaniye dolu sevgiler.
Efe Pakış

Youtube kanalımıza daha çok ağırlık vermek istiyoruz ama bu konuda sevgili Sinan Akkol'un sizlerden bir ricası var, o da kanalımızın 100.000 aboneye ulaşması. Arkadaşlarınıza tavsiye edin, ferman çıkarın, davullarla duyurun, ve daha iyi yerlere gelmemize yardımcı olun. Şimdiden teşekkürler. (Ama canım pişmaniye çekti şimdi yaaa...)

IRAK DİYARLARDAN SELAM

Merhaba. Irak, Erbil'den sevgiler. Eşim yanımda uyuyakaldı, ikizler karşımda mışıl mışıl uyuyorlar. Ben ocak sayınıza daha yeni göz gezdirebiliyorum. Türkiye'den gelirken yanıma alıp kenarda bekletiyorum kutsal kitap gibi ve nihayet bu akşam ancak vakit bulabildim içini karıştırmaya. Artık siz düşünün 35'inde, evde koşturan iki çocuk ve ben oyun için ne kadar zaman ayırabilirsem o. Commodore 64, Amiga 500 ve PC geleneğinden gelen biri olarak bugünlerin hızına yetişmek pek mümkün değil bu yüzden iyi ki varsınız diyerek teşekkür kısmını bağlıyorum (Ocean's Eleven filminde mimarlık ofisindeki asansör önünde çekilen sahne gibi, açıkça sorsam daha iyi, nasıl olmuş giriş paragrafım?)

Merha... Üh! Conan, oğlum bu ne? Her tarafı örümcek ağı içinde kalmış bu mektubun. Ben demedim mi sana Peter'ı posta odasına sokma diye? NEEAAAY? Ocak ayından mı kalmış bu mektup? Hadi ya... Kimse cevaplamamış mı? Öhöm! Merhaba Alper. Öncelikle mektubun şimdiye kadar cevap yazmamışız, mazur gör. Amaaaa her ne kadar henüz çoluk çocuğa karışmamış olsam da seninle aynı yaşta olan ve aynı kuşaktan gelen bana kısmet oldu okumak. O yüzden bu o kadar da kötü bir şey sayılmaz bence. Hem ne demişler? Geç olsun, güç bende artık. Giriş paragrafına on üzerinden on bir veriyorum, hadi barışalım.



Bağımsız oyunlar, gerçekçi grafiğin herşey demek olmadığının mucizevi birer kanıtı değildir de nedir?

> İSMİMİN BAŞINDAKİ M.'NİN NE ANLAMA GELDİĞİ YÜZLERCE YILDIR MERAK KONUSU OLAGELMİŞ, PEK ÇOK ÂLİMİN KİTAPLARINA KONU OLMUŞTUR.

Aslında bu maili kime yazacağımı bilemedim, ama artık hepiniz aileden olduğunuz için hatırladıklarıma gönderdim. Gıcık, hata arayan ve bulduğunda gözünüze sokan okuyucu sınıfına sokmayın ne olur, (yurtdışında yasadıkça insanlarımızın bundan ne kadar hoşlandığını görmek üzüyor) hatta hiç okuyucu sınıfına sokmayın, biz aynı neslin nerdleriyiz; ama bu ay dikkatimi çeken bir şey oldu. Son sayfadaki künyede yer alan dergi ay ve basım tarihleri farklı olarak yanlış girilmiş, yukarıda eylül aşağıda temmuz gibi. Bunu fark etme ve sorma sebebim **1.** Derginin her köşesini merak edip okuyorum **2.** İstatistik ve data merakı **3.** Yıllardır yazacağım ilk mektubumun yayınlanması durumunda baskıya yetişme ihtimali ve buna göre mail gönderme tarihi belirleme (aslında 2'nin sebebi bu) **4.** Türkiye'de geçen kısıtlı günlerim ay başlarına denk geliyorsa niye hâlâ derginin piyasada olmadığı ve benim dergisiz dönüş yolculuklarım (bir keresinde ayin 4'ü gibi basılmıştı bir sayı) **5.** Adres kontrolü ki Göksu'ya kendi işlerimden ötürü çok fazla geliyordum, kapıdan uğrasam ne olur diye çok düşündüm, **6.** Gerçekten merak ettim ne zaman basıldı Ocak sayısı?? Dediğim gibi uykudan önce, dostuma yazar gibi bir mail size. İyi geceler, hatta sabahlamalar ve hayırlı şubat sayısı baskısı...
Alper Özer

Eee... şey... öhöm! Ne de iyi etmişsin derginin künyesine bakarak ilk mektubunun baskıya yetişme ve dergide yayınlanma ihtimalini hesaplayarak! Bravo vallahi. Planlı programlı insanları severiz biz. Tıpkı bizim gibi... Tıpkı dergimizi her ayın 1'ine yetiştirme özverimiz, planlılığımız, programlılığımız, ramımız, mamımız... Şey, tamam, tam olarak bizim gibi değil, kabul ediyorum. Dergi senin yazdığın zamanlarda iyice geç çıkmaya başlamıştı, haklısın. Ama son zamanlarda bu durumu düzelttik gibi, elimizden geleni yapıyoruz. Vallahi kötü bir şey yapmıyoruz, oyun oynuyoruz. Mektubuna geç de olsa yer vererek ikinci hatamızı da telafi ettiğimizi umuyorum. Göksu'ya uğradığında kapıdan uğrayabilirsin tabii, hatta vaktin olursa bir çayımızı bile içersin (nasıl olsa ben ofiste değilim, çayı kimin demleyeceğini onlar düşünsün). Yeter ki ocaktan beri yaptığın canlı bomba saldırısı planlarından vazgeç! Biz buna değmeyiz! Lütfen affet! Daha bitirecek çok oyunumuz var! Hmm? Kapı mı çaldı Conan? Aaa, Alper? Ben de tam senin mektu... *(İhsan, ben bu mektubu cevaplamayı çok istemiştim ilk ulaştığında, fakat araya bir şeyler girince kaybedip sonra da çok üzülmüştüm güzel bir mektuba en azından teşekkür bile etmediğim için. O yüzden bulup çıkardığın için sana, bu şahane mektup için de Alper sana teşekkür ediyorum. O ay sonunda network'ümüz çöktüğü için künye sayfamızı çok yanlış bir şekilde çok yanlış bir yerden kopyalamışız, dergi çıkana dek de fark etmedik durumu. Sonra da "neyse ya künyeye, adrese, tarihe falan kim bakar zaten" diye avunmuştuk... ki Alper'i unutmuşuz. Ofise bekliyoruz Alper, gel dertleşelim. -Serp.)*

Selam OGZ'deki ilk köşemde tüm ofis binasını havaya uçurma başarısını göstermiş olmaktan dolayı kıvanç duyuyor, size ofis binamızın kararmış temellerinin arasından isle kaplı bir halde el sallıyor ve yine bekleriz diyorum. Gülme Conan, gülme!



Gelecek Ayın Postacısı

Ofisin altındaki küçük depoyu temizlettik geçen ay, artık "o" geldiğinde nereye saklanacağımızı biliyoruz. Çünkü biliyoruz; gelecek ve espri yapmaya başlayacak. Öyle espriler yapacak ki, titreyeceksiniz, pişman olacaksınız, kaçmak isteyeceksiniz... Sinan geliyor, bildiniz!











100 CUBES

Küplere bindiren yerli üretim bulmaca oyunu.

Attığın her adımda bir şeyler kazanabilirsin.
Ama bir gün geçmişte yaptıkların seni köşeye sıkıştırır.
100CUBES: Android ve iOS cihazlar için tamamen yerli üretim bir mobil oyun.

*80 bölüm
*Çevrim içi puan tablosu
*Türkçe ve İngilizce dil desteği



Ana yönlere giderken 3 küp, çaprazlara giderken 2 küp atlamak zorundasın.
Bir kere gittiğin kübe bir daha gidemezsin.
Köşeye sıkışmadan önce doldurabildiğin kadar küp doldur, bölümleri geç.
Özel küpleri keşfet, strateji ve taktikler geliştir.



Hayalet Gemi

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

BEN BİR SÜPER KAHRAMANIM

Gün 1:
Sevgili günlük, süper kahraman olmaya karar verdim bugün. İlk olarak kostüm gerek bana. Ama Türkiye'de taytla gezilmez. En iyisi normal gömlek-pantolon takılayım. Kafaya da şapka falan takar biraz gizem yaratırım. Peki süper kahraman adım ne olsun dersin? Düşünmek gerek böyle şeyleri. Sonuçta kimliğimi gizlemem, ailemi korumam için önem taşıyor. İnsanlar beni tanımamalı... Hmm... Mesut olsun süper kahraman adım. Mesut iyidir. "Allah mesut etsin" gibisinden... İnsanların kafasında iyi anlamlar çağrıştırır.

Gün 5:
Bugün kendimi insanlara Mesut olarak tanıttım ve yeni arkadaşlar edindim. İnsanlar bana Mesut diye sesleniyor. Çok enteresan lan, alışamadım hâlâ. "Mesuuut?" diyorlar, bakmıyorum falan onlara. Sonradan anlıyorum bana dediklerini. İlginç gerçekten.

Gün 8:
Bugün ilk kahramanlığımı yaptım! Çok mutluyum günlük! Ya senin adın günlük olmasın, çok kız gibi oldu böyle. Sen benim yardımcım gibi ol, adın da Kazım olsun. Kazım iyidir, Kazım serttir. Neyse Kazım, bugün bir kahramanlık yaptım. Teyzenin biri karşıdan karşıya geçmeye çalışıyordu. Ama vicdansız arabalar durmuyordu yaya geçidinde. En son atladım yolun ortasına, "durun lan" diye bağırdım. Arabanın biri durdu gerçekten de. Sonrasında arabadan bir çam yarması çıktı. "Ne bağırıyon lan!" dedi elinde sopasıyla. "Abi yeni ameliyat oldum, geçemiyorum karşıdan karşıya, bir müsade etseniz" dedim kibarca. "Haa, taam" dedi. Teyzeyi unutup bir hışımla kaçtım oradan.

Akşam aklıma geldi teyze, unuttuk la diyerek koştum oraya yine, baktım hâlâ orada, "ver teyzem torbaları, az ötedeki yoldan giderik, ışıklar var orada zaten" dedim, vermedi torbaları. Hırsız sandı herhalde. Kaptım elinden torbaları, bir anda koşmaya başladım. Öyle olunca bu da bağıra bağıra peşimden koştu. Işıkların oraya gelince bıraktım torbaları kaçtım uzak bir yere. Baktım teyze torbaları bıraktığım yerden almış, küfrede küfrede karşıdan karşıya geçiyor. Evin yolunu tutuyor... Başarıyla tamamlanmış ilk görevim Kazım... Amerikanların da dediği gibi mişin komplitıd! Süperim!

Gün 19:
Kazımcım, hava, kara, su falan dinlemeden her yerde kahramanlığımı yapıyorum bak. Geçen vapurdan çıkmaya hazırlanıyorduk. Herkes koridorda sıraya girmiş, inmeyi falan bekliyor böyle. Ben de kalktım koridora doğru yürüyordum ki bir kadın gördüm. Elinde bebek arabası, kucağında ağlayan bebeğiyle kadın oturduğu yerden kalkmış koridor sırasına girmeye çalışıyordu. İnsanlar ise namertti, aceleciydi, telaşlıydı. Kadının yardıma ihtiyacı vardı! Hemen incecik, adeleli, taş gibi fiziğimi kullanarak (ne var?) koridordaki sıraya kaynadım, kadının olduğu kısma gelince bir anda durdum. Arkamdakiler de durdu haliyle. Çaktırmadan yol verdim kadına. O da bu anı beklercesine bir anda bebek arabasıyla önüme geçti ve koridor sırasına girebildi. Kim bilir ben olmasam ne yapacaktı? Ehehehe, yine yardım edilen bir hayat... Süperim!

> KİM BİLİR BEN OLMASAM NE YAPACAKTI? EHEHEHE, YİNE YARDIM EDİLEN BİR HAYAT... SÜPERİM!

Gün 32:
Ya yine kahramanlık yaptım da kesmiyor bunlar beni. Şöyle dış mihraklar, uzaylı istilası gibi şeyler olsa da hünerlerimi sergileyebilsem. Ufak tefek işler sıkıntı çıkarıyor artık. Bir de mahalleli kaptı benim ismi. Her işe "Mesut halleder" deyip beni çağırıyorlar. Araba yolda kalıyor "Mesut koş!", üst komşunun su gideri tıkanıyor "Mesut yavrum bi el at", kahvede okeye dördüncü çıkmıyor "Mesut ıstaka tut", yanlışlıkla okey atıyorum yere "Mesut Allah belanı versin!" Böyle olmaz bu iş... Daha büyük işler yapmam gerek. Çünkü süperim.

Gün 47:
Hâlâ bir uzaylı istilası olmadı. Mal mal geziniyorum. En son nivyorka mı ne uzaylılar gelmiş galiba, ama orası da çok uzak. Baktım uçak biletlerine falan, pahalıydı hep. Yazın kampanya varmış gerçi. Yaza kadar kalırsa uzaylılar, bir gider bakarım. Oradan da Kanada'ya falan geçer, bir tatil gezisi yaparım. Sonuçta yorulduk yani. Kahramanlık zor zanaat Kazım. Ama Allah'tan Süperim...

Evet, ben bir süper kahramanım. İtiraf ediyorum. N'oldu şaşırdınız mı? Siz bu günlüğü okuduğunuzda büyük ihtimalle ben ölmüş olacağım. Yaptığım iyiliklerin takdir edilmesini istediğim için bu günlüğü bırakıyorum. Ne var? Egom var benim de! Biraz okşayın lan.





Had Safhada

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

GÖLDEKİ ÇAKIL İZLERİ

"Ne oldum değil, ne olacağım demeli" diye bir atasözümüz var ya hani... Ben ona katılmıyorum. Ne olacağımıza da gereğinden fazla takılmanın hiç gereği yok çünkü hayatın bizi nereye sürükleyeceğini hiç belli olmaz.

Beni ele alalım mesela (ya kimi alacağıdık?). Oldum olası, geleceğin hep negatif bir şeyler getirmesini bekledim durdum. Lisedeyken üniversite hakkında hiçbir olumlu beklentim yoktu, sonra son bir ay çalışıp endüstri mühendisliğine girdim. Evimden uzakta, üniversitedeyken iş hayatımla ilgili hiçbir beklentim yoktu, ama daha üçüncü sınıftan profesyonel yayıncılık kariyerim oldu. İki yıl aptal aptal birisinin kuyruğunda dolaştım, iki yılın sonunda "eeeeyteraa!" diyerek onunla tüm ilişiğimi kestiğim ay evleneceğim kızla tanıştım.



> "SİZ NE KADAR GELECEK PLANLARI YAPARSANIZ YAPIN, HAYAT SİZİ TERS KÖŞEYE YATIRMANIN BİR YOLUNU BULUYOR."

2007'de işimde ilerleyememekten, karşıma beni geliştirecek çaba gerektiren bir şey çıkmadığından hayıflanırken, cart diye eski şirketimiz kapandı. Daha evleneli üç ay olmuşken dostlarımla Oyungezer'i kurduk. Elimizdeki 10 yıllık tüm birikimi, tazminatlarımızı da katıp birleştirdik ve sadece 3 sayı çıkartmaya yeteceğini hesaplayıp bu işe giriştik... 12.000 satacağını düşündüğümüz Oyungezer'in ilk sayısı 6.000 satınca, aylarca parasız kaldık. Üstüne ailemin evi üç kuruşa Marmaray yüzünden istimlak edilince iyice çöktük. Altıncı sayımızda tam battık derken, istimlaktan gelen parayı bize verdi canım babam ve iki ay daha uzattı ömrümüzü. Ve o iki ayda hiç beklenmedik büyüklükte bir şirketle iş ortaklığına giriştik.

Ve ondan sonrası malum. Yo, malum değil aslında. Siz bu sayfalarda ve Oyungezer Online'da işimizin en tatlı yanına şahit oluyorsunuz. Ama arka planda ne emekler, acılar, hayal kırıklıkları, küskünlükler, hatta bazen düşmanlıklar döndüğünü görmüyorsunuz. Görmeyin de. Sizi de, yaptığımız işi de seviyoruz. Sevmesek, yapılacak iş değil zaten 39 yaşında, deli işi Türkiye'de yayıncılık :)

Siz ne kadar gelecek planları yaparsanız yapın, hayat sizi ters köşeye yatırmanın bir yolunu buluyor. Ancak arzulayınca, adım attıkça, gönülden, vereceğine inanıp dua ederek Allah'tan bir şeyi isteyince ve kesinlikle yerinde saymayıp harekete geçince bir şeyler elde edebiliyorsunuz.

"Hayat bana iyi bir el dağıtmadı, bü :(" diyerek köşenizde oturursanız, hiçbir şey olmaz. Ama ufak değişiklikler, en ufak adımlarla başlar. Bu yazıyı okuyanların çoğunun daha çok genç olduğunu biliyorum. O yüzden, asla karamsarlığa kapılmayın. Ne Türkiye'nin durumundan, ne dünyanın değişmez gözüken acımasız düzeninden, ne ailenizin sizi anlamamasından, ne şu anda sizi seven bir kız/erkek arkadaşınız olmadığından, ne fiziksel görünüşünüzden memnun olmadığınızdan, ne sevmediğiniz bir bölümde okuduğunuz için, ne sizi boğan bir işte çalıştığınız için, ne ay sonunu getiremediğiniz için, ne de herhangi bir başka şey için. Karamsarlığa kapılmayın.

Lisedeyken "ben bu kafayla en fazla 35 yaşımı görürüm" diye gerzekçe bir düşüncem olduğunu gülümseyerek hatırlıyorum şimdi. Ne kadar az şey biliyormuşum.

Hayat size doğru büyük seçimleri yuvarlaya yuvarlaya getiriyor. Ve sizin de ona doğru adım atmanızı bekliyor. Yapmanız gereken "en doğru seçimi yapmalıyım"a takılmak değil "bir seçim yapmalıyım ve harekete geçmeliyim" olmalı artık.



CEIDOT'UN KÜLLERİNDEN YENİ BİR STÜDYO

Bir zamanlar *Hükümran Senfoni* ile AAA oyunların süreçlerini bizzat tecrübe eden ama asıl gelirini *Ceiron Wars* gibi görece daha küçük ölçekli oyunlardan sağlayan **Ceidot** bildiğiniz üzere geçtiğimiz yıl kapandı. Hatta bu kapanışın hikâyesini firmanın kurucularından **Erkan Bayol**'un sözleri üzerinden yine bu sayfalarda sizlerle paylaşmıştık neredeyse bir yıl önce.

Ama Bayol, kapanma duyurusu ve ardından yayınladığı post-mortem'in üzerinden bir yıl geçmeden yeni bir projeye girişiyor. Henüz ismini cismini bilmesek de bu yeni stüdyonun ilk projesi hakkında fikrimiz var: Yepyeni bir AAA oyun.

Cesareti ve tecrübesiyle Türkiye'deki oyun piyasasının duayenlerinden biri olan Bayol, Ceidot'un izlerini de koruyarak bu kez adımlarını daha güçlü atıyor. Yakın zamanda bütçe ile ilgili konuları da hallettikten sonra güvenilir ekip arkadaşları da toplayarak bu projeyi başlatacak kendisi. Bu zamana kadar herhangi bir reklâmına, duyurusuna denk gelmemiş olmamızın sebebiyse henüz yolun başında olmaları. Ve tabii o yol, nefesimizi tutup bekleyemeyeceğimiz kadar uzun olacak.

Erkan Bayol, ekibe katılmak isteyen insanların kendisine ulaşmasını istiyor. Çünkü bu yeni bir oluşum ve grafik sanatçısından programcısına, pazarlamacısından senaryo yazarına kadar yepyeni bir ekip kuruluyor. LinkedIn'den, *ebayol@ceidot.com*'dan hâlâ kendisine ulaşabilirsiniz.

İlerleyen günlerde Bayol bizlerle yeni gelişmeleri (ki bunların arasında bu oluşumun adı ve amaçladıkları şeyin daha net hatları da var) paylaşacaktır. O zamana kadar, en azından azmini ve hayalleri için gösterdiği cesareti tebrik etmek gerekli. Üstelik her ne kadar zorlu bir yol olsa da sonuna ulaşmak, ülkemiz şartlarında bile eskisine nazaran daha kolay. Umarız bunu bize birinci elden gösterirler.

OYUN STÜDYOLARINDA MOBİL HAREKETİ

Son dönemde başına gelenlerden sonra, **Konami**'ye bir darbe de ben vurmak istemem. Zaten **Hideo Kojima** ile olan çalkantılı ilişkisini geçen ay Olay Mahalli sayfalarında anlatmıştım ama öyle şeyler oluyor ki üstüne gitmemek, olur böyle bazen demek mümkün değil. Üstelik bu kez **Sega** da haberin bir parçası.

Önce Konami'den başlayalım. Çünkü CEO **Hideki Hayakawa**, firmanın gelecek politikalarını anlatırken önemli şeyler söyledi. "Söylemiş" desem daha doğru olur gerçi, çünkü Japonca site **Nikkei Trendy Net**'e röportaj veren Hayakawa'nın sözleri bir **NeoGAF** kullanıcısı tarafından çevrildi. O nedenle bir şeyler güme gitmiş olabilir.

Büyük haber; Konami'nin bundan sonra mobil oyun dünyasına odaklanacak olması. Zaten şirketin yapısını "stüdyo tabanlı"dan "merkez tabanlı" (headquarter-based) yapıya geçiren Konami, bununla birlikte mobil platformları agresif bir şekilde zorlamaya niyetli. *Power Pro* ve *Winning Eleven*'ın mikro ödemeler üzerinden kazandığı para, Konami'ye AAA oyun dünyasından daha fazla getiri sağlamışa benziyor. Son olarak çeviriden bir alıntı yapayım, konu netleşsin: *"Mobil oyunculuk, oyunculuğun geleceğinin yattığı yer."*

Sega ise bu kararı daha önce, 2014'ün sonlarında vermişti. Ama sessiz sedasız gerçekleşti bu olay, çünkü Sega uzun zamandır mobil platformları *Sonic* ve benzer markalarla zaten kullanıyordu. Mali raporlar, genelde iyi para kazandıklarını gösteriyor. *Chain Chronicle* adında, neredeyse hiçbirimizin duymadığı ama Japonya'da çıkışını takriben dokuz ayda **7,5 milyar yen (628 milyon dolar)** satışa ulaşan bir oyun var mesela. *Alien: Isolation* ise 2,1 milyon kopya satmış, 60 dolar ile kabaca bir çarpalım; **123 milyon dolar**. 830 bin satan *Football Manager* ve 620 bin satan *Sonic Boom*'u listeye katmıyorum bile. Geliştirme masrafları da düşünüldüğünde sizce hangisi daha kârlı bir iş?

Sega en azından mobil tarafın daha kârlı olduğunu düşünmüş, çünkü Ocak ayında PC ve konsol departmanından 300'e yakın kişinin erken emeklilik paketlerinin verileceği ortaya çıktı. Tabii PC'den komple çekilmiyor Sega, dijital olarak servis edilen ve çevrimiçi oynanan PC oyunları hâlâ sistemin bir parçası durumunda.

DİĞERLERİ NE YAPIYOR PEKİ?

Sega da, Konami de her ne kadar Batı'da ofisleri olsa da aslen Uzakdoğu firmaları. Asıl pazarları hâlâ orası. Konami, New York borsasından çekildiğinde zaten işlemlerin çoğunun Londra ve Tokyo'da gerçekleştiğini belirtmişti. O nedenle kendi pazarları, dolayısıyla kendi oyuncu kitleleri daha önemli. Zaten Japonya'da konsol satışları azalmış durumda, Nintendo bile mobil oyun ve oyunculuğa yönelik girişimlerde bulunurken bu hareketi garipsememek gerek.

Öte yandan Electronic Arts, Activision/Blizzard ve Ubisoft gibi firmalar merkezlerini Batı'ya kurmuş, Batı oyuncu profili ve alışkanlıklarına göre ürün çıkarmaya devam eden firmalar. AAA oyunların içerik olarak geçirdiği değişimler (mikro ödeme ve DLC'ler) zaten apaçık ortada. Artık her yıl yeni sürümü yayınlanan serilerin çağında olduğumuzun farkındayız hepimiz. Ama şu anki AAA döngüsünün doğru bir kazanç yolu olmadığı belli gibi. **Supercell**, yani *Clash of Clans*'ın arkasındaki firma 2014'te 565 milyon dolar kazanarak mobil oyunların sağlam şekilde sağlabileceğini kanıtlıyor. Herhangi bir firmayı, bu yolu seçtiği için gerçekten suçlayabilir misiniz? **-Sarp**

NINTENDO VE DENA

Telefonunuzda oynayabileceğiniz o Pokemon oyununu çok uzun zamandır bekliyordunuz değil mi? En azından Japonya'da bu dilek gerçeğe dönüşüyor. Nintendo ve Japonya'nın mobil oyun firmalarından DeNA, bir anlaşma imzalamışlar. Anlaşma gereğince Nintendo'nun tüm fikri mülkleri mobil oyun pazarının parçası olabilecek. 2015 sonbaharında hem Nintendo cihazlarında, hem PC'lerde, hem de akıllı telefonlarda oyun oynatan bir de platform yaratılacak.

Burada sorun, Nintendo'nun free-to-play modelini benimsiyor ama ismini değiştiriyor olması. Şirketin CEO'su Satoru Iwata "free-to-start" terimini tercih ediyor, ama özü değişmemiş oluyor. Candy Crush klonu bir Pokemon oyunuyla giriş yapmamız yakındır.

GRAND THEFT AUTO V PC

O KADAR BEKLEDİK, BARİ OYNASAYDIK... -Sarp Kürkcü

Masaüstümdeki kısayoldan ümidimi kestim. Şanslıyım, çünkü işim oyunlarla alakalı. Evde biraz yaşlanmış, ofiste ise sapasağlam özelliklerde olmak üzere iki bilgisayara erişimim var. Yani bir B planım var hep. Zaten *GTA 5*'i oynamayı tercih ettiğim ofis bilgisayarım oyunu bir noktada reddetmeye karar verince de evdekine döndüm. GeForce 560Ti var bende. İki tane, SLI olarak bağlılar. Havalı durduğuna bakmayın, *GTA 5*'in optimum ayarlarını bulana kadar akla karayı seçtim. Şimdi oynanıyor tabii ama ofisteki GTX 770'imi (özellikle 4GB belleğini) mumla arıyorum.

Bugün 13 Mayıs. Ve ben, 13 Mayıs'ta ofisteki bilgisayarımda "Çalışmayı durdurdu" hatası yüzünden *GTA 5*'i kaldırma kararı aldım. Sinirli miyim? Hayır. Artık sinirli olamayacak kadar yorgun ve tükenmiş hissediyorum. Sadece iki gün önce ofistekilere "*Bakıın, GTA Online'da denizaltı burada!*" diye şov yaparken artık oyunu açamıyorum bile. İnternette yazan tüm önerileri (DX 10.1 dahil) yerine getirdim, bana mısın demiyor.

GTA 5, bu ay incelediğimiz *The Witcher 3*'le birlikte belki de 2015'in en harika oyunu ama ben oyuna bugün sırtımı döndüm. Yorgunum da, Rockstar'ın neyi neden yaptığını düşünüp cevap aramak, zannettiğimden daha yorucuymuş...

GTA 5'in önyüklemeye açıldığı günden beri işler yoluna girmedi hiç. Oyunu indirmek için atılan taklaların ardından 50GB'dan fazla veriye ulaştı oyuncular. Kutulu alanlar ise 5GB'lık, öldürsen bitmeyen bir yamama sürecinin kurbanı oldu. Başka oyunlar için de söylemiştim ama *GTA* serisinde bunu söyleyeceğim hiç aklıma gelmezdi: Oyuncular, bir oyunu sevmek için bu kadar çaba sarf etmek zorunda bırakılmamalı.

OGZ Online için yazdığım derlemeyi hatırlıyorum da, "Siz de benim gibi hiç sorun yaşamamış olabilirsiniz..." lafını nasıl da saf, naif kullanmışım. Hem de herkesten ayrı bir korku hikâyesi dinlerken yapmışım bunu. Mesela Hakan'ın (Özgül) internet kotasından 600GB'lık dev bir ısırık aldı *GTA*. Sadece en son indirmesi gereken 60MB'lık kısımda 59'a kadar gelip tekrar başa döndüğü ve bunu altı saatten uzun bir süre tekrar tekrar yaptığı için. Birisi nasıl böyle bir istemci sistemi kurar ki? İndirdiğin her şey en ufak bir bağlantı sıkıntısında nasıl yok olur? 2015'te **Rockstar** gibi bir firma nasıl böyle bir hata yapabilir?

GTA 5'in ne kadar iyi bir oyun olduğunu artık tartışmanın alemi yok. O konuda herkes hemfikir. Ama *GTA 5*'in PC çıkışının 2015'e damgasını vuran en sansasyonel olay olduğunu da az çok kabul etmiş durumdayız. Ha bu arada, ayın sonlarına doğru yazdığım bu paragrafta Hakan'ın da benim de oyunu hâlâ oynayamıyor olduğumuzu, konuya dair attığımız ticket'lara herhangi bir cevap alamadığımızı, Rockstar'ın hayret verici bir umursamazlık içinde süreci kendi haline bıraktığını eklemek isterim. 1,5 sene boyunca aynı oyunu planlanmış periyotlarda satarak eşek yüküyle para kazanmış bir firmanın bu tavrı sizleri de bizler kadar şaşırtıyor mu, merak ediyorum. Demek ki zirveye oturunca gelen rahatlama ve şımarıklık böyle bir şeymiş.



ZAMAN ÇİZELGESİ

Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri, en kötü dağıtım sistemiyle karşımızda.



13 OCAK 2015
GTA 5'in sistem gereksinimleri, bir başka ertelemeyle birlikte duyuruldu. Çıkış 24 Mart, sistem ise göz korkutmuyor. Şaşırtıcı.

24 ŞUBAT 2015
Kandırdık! GTA 5'in PC sürümü 14 Nisan'da çıkıyor. Artık oyun hazırdır, başka düzenlemeler vardır düşünceleri dolanıyor kafalarda.

7 NİSAN 2015
GTA 5 PC'de önyüklemeye açıldı. İster Steam, ister RS'in kendi sitesinden yapabiliyorsunuz. Problemler burada başlıyor işte.

14 NİSAN 2015
GTA 5 resmi olarak çıkış yapar, ama bir haftadır çabalayan birçok insan oyunun çeyreğini indirememiştir.

15 NİSAN 2015
Başka kaynaklardan (Playstore) faydalanıp VPN ile güncelleştirmeleri yaparak ve ekran kartlarını devre dışı bırakarak oyunu açmayı başarırız. Yine de oynayamayan çok arkadaşımız, sinirli insanlarımız vardır hâlâ.





MODLARA KARŞI SAVAŞ

GTA 5 ve *GTA Online*, aynı içeriği (asset) kullanıyor ve oyun o kadar dolu ki, bu haliyle bile bilgisayarda 60GB'tan fazla yer kaplıyor. Durum bu olunca, oyuna eklenen her mod aslında hem *GTA 5*'i hem de *Online*'ı değiştiriyor. Bunun dengesiz bir oyun deneyimi sunması, *Online*'da sıkıntı çıkarması Rockstar'ın bahanesi. Sabit disklerimizde daha da fazla yer işgal etmeden mod sorunu nasıl çözülecek, o kısmı pek kimse de bilmiyor. Ama PC'de oyunculara kendi sunucularını açıp "Bu modu istiyorsanız, takılın arkadaşlarınızla işte!" gibi bir seçenek sunulmamasının açıklaması yok. Birçok binaya girilen, polis gücünün dengesini düzenleyen o kadar güzel modlar varken insan "Neden?" diyor. Üstelik dosyalarda müdahale varsa oyunu açmamak yerine oyuncuyu komple ban'laması da tam bir vicdansızlık örneği.

AÇILAN ONCA TICKET

PS3'te oyunu dijital olarak almış, önyüklemesini tertemiz şekilde gerçekleştirmiş bir kullanıcı olarak PC sürümünde onca oyuncunun forumlara akın edişini görmek yüreğimi burktu. Çoğunluk olmasa da ticket açan, ticket'a cevap alamadığı için derdini forumlara taşıyan oyuncu sayısı da az değildi. Peki eğer cevap verilmeyecekse, bir ticket servisinin anlamı nedir? Satacağı garanti ve her detayı için ince ince emek harcandığı belli bir oyunu servis eden sistem nasıl bu kadar çürük olabilir? Rockstar Social Club'ı test etmek, düzenlemek için 1,5 yıl vakti olan bir firma ve buna neden zahmet etmez? Tuğbek'in dediği gibi "Dönemlik CDN kiralaması abi bu. Gidersin Amazon'a, bir miktar sunucu kiralarsın çıkış için. Niye yapmıyorsun, koskoca Rockstar'sın!" İşte dostlar, buralar hep açgözlülük, buralar hep zirve sarhoşluğu çünkü.



KICKSTARTER'DA UMUT YIKAN TROL

Arada yapılan ufak trollükler hayatımızın yadsınamaz minik neşeleri olsa da Swatting gibi insanların hayatında ağır etkiler bırakabilecek eylemlere karşıyız, biliyorsunuz. Başka bir trollük ise Mayıs ayı içerisinde gerçekleşip tabiri caizse bir ekibin hayallerini söndürdü.

Kickstarter'da **2Awsome Studio**'nun *Dimension Drive* adlı oyunu, hedefinden 7,000€ gerideyken **Jonathan** adlı bir bağışçının desteğiyle barajı ucu ucuna geçti. Tabii mutluluktan havalara uçan ekip, Jonathan'a sosyal medyadan binlerce kez teşekkür etti. Ama Jonathan'ın bir trol olduğu ve bunu eğlencesine yaptığı, bağışın son yarım saatte iptal edilmesiyle ortaya çıktı. Kickstarter'dan ret cevabı alan ekip tabii hayal kırıklığının yanına bir de ağır kalp kırıklığı ekleyerek çekildi köşesine. Kickstarter gibi bir platformda, toparlanması hiç de zor olmayan 7,000€ paranın ve dolayısıyla projenin önünü kesen Jonathan, herhalde bıraktığı hasarı tartacak vakit bulamadan bir başka "eğlence" düşünmeye başlamıştır. Peki ya *Dimension Drive*? Proje ikinci kez kampanyaya çıkmadı, şimdilik kayıplara karışmış durumda.





OCULUS'A BİLGİSAYAR DAYANMAZ!

VR teknolojisinin ne kadar yayılacağı tartışması, Oculus'un Rift için gerekli donanımların açıklanmasıyla tekrar alevlendi. Bu konu önemli, çünkü evet, oyunlar için olduğu kadar VR için de donanım geliştirmeleri yapmamız gerekecek ileride. Ama Oculus'un blog mesajında belirttiğine göre, aşağıda paylaşacağımız donanım özellikleri Rift'in hem tüm içeriklerde tatminkâr bir deneyim yaşatması için uygun, hem de Rift'in raf süresi boyunca iş görecek seviyede sayılıyormuş. Tabii bu sistem, örneğin bundan 3 yıl sonra gelecek olan VR içeriklerini ilk günkü kalitede oynatır mı, Oculus'un raf ömrü boyunca geçerliliğini koruyacağı sözü tutulur mu bilemiyoruz. Özellikler şu şekilde:

- ***NVIDIA GTX 970 / AMD 290 ya da üstü GPU***
- ***Intel i5-4590 eşiti ya da üstü işlemci***
- ***8GB'dan daha yüksek sistem belleği***
- ***Windows 7 SP1 ve üstü***
- ***2 adet USB 3.0 portu***
- ***HDMI 1.3 slotu, doğrudan ekran kartına bağlı olmalı***

Oculus Rift edinme planlarınızdan soğutacak türden bir liste değil mi? Yine de 2016'nın ilk çeyreğinde Rift bir çıksın, ondan sonra bakalım.

VR OYUNLAR İÇİN ÖZEL STÜDYO



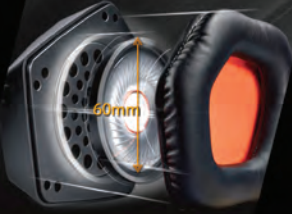
Biz VR'ın genel olarak tutup tutmayacağı konusunu tartışaduralım, özellikle konsolların hazır donanımları ile ne kadar kaliteli sanal gerçeklik deneyimleri sunabileceği yeni bir tartışma konusu olarak öne çıkıyor. Hatta tartışmayı ilk parlatan da Oculus'un kurucularından Palmer Luckey idi; kendisi Oculus Rift'in PC'ye özel olduğunu ilk açıkladığında gerekçe olarak "konsolların sınırlı donanımları" göstermişti. Ama **Sony** farklı düşünüyor gibi, zira sadece bir atılımdan fazlası olarak gördüğü Project Morpheus'u bir de oyun stüdyosuyla taçlandırdı.

İngiltere'de kurulan stüdyo, VR teknolojisini destekleyen yeni oyunlar üretmek amacıyla hayata geçmiş. Üstelik her ne kadar Lackey zamanında öyle demiş olsa da Oculus ve Sony arasında da hoş paslaşmalar var. Tabii Oculus ve PS4 için resmi herhangi bir şey yok, ama Morhpeus ile tatminkâr bir deneyim sunacağına inanan Sony bir de Oculus'u konsoluna uyumlu yapmayı başarabilirse iki cephede birden yükselmiş olacak. Evet, Morpheus'un satışları azalır belki ama VR donanımlarının zaten pahalı olduğu düşünülürse, kullanıcı tabanını genişletmek için daha iyi bir adım atılamaz gibi.

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

STRIX
OYUNCU İÇGÜDÜLERİNİZİ AÇIĞA ÇIKARIN

STRIX DSP oyuncu kulaklığı İŞİTME DUYUNUZU KESKİNLEŞTİRİN



GÜÇLÜ 60MM SÜRÜCÜLER

Hassas konumlandırma ve sizi içine çeken ses



TAK-ÇALIŞTIR USB SES İSTASYONU

Sezgisel oyun içi ses kontrolleri



%90'DAN FAZLA ÇEVRESEL GÜRÜLTÜ ENGELLEME

Daha net oyun içi iletişim



DÖRT OYUN-SES PROFİLİ

Muhteşem first-person shooter (FPS), Yarış ve aksiyon role/playing (RPG), oyun profilleri

 asus.com.tr  facebook.com/asusturkiye  twitter.com/asustr  youtube.com/AsusTurkey



WORLD OF TANKS'İN ZİRVE NOKTASI -ÖMER AKDAĞ







World of Tanks'in Polonya-Varşova'daki finallerindeydim ve ilk kez yurtdışına çıkıyor olmamın da etkisiyle çok acayip bir tecrübeydi. Bunu gezi yazısına dönüştürmeye niyetim yok tabii ama işte gelişmiş ülkelere giden herkesin dile getirdiği "oha arabalar yayalara yol veriyor", "oha korna sesi yok", "oha dolmuş şoförü Queen dinliyor", "oha insanlar birbirine saygılı" ünlemlerini ben de bolca sarf ettim.

Ardından finaller de bu kültür şokunu daha da perçinledi. Bu kadar çok oyunsever insanı ilk kez bir arada görüyordum. Çoluk çocuk *World of Tanks* maçı izlemeye gelmiş, salona sığmayan, dışarıda kilometrelerce sıra olmuş binlerce kişi... Dışarıdaki dekor amacıyla konulmuş tanklarla fotoğraf çektirenler, içeride tezahürat eşliğinde maçları izleyenler... *World of Tanks*'in popülerliğini biliyordum ama bunu dünya gözüyle görmek de başka bir şeydi. Yani e-spor etkinliklerine iştirak eden arkadaşlara tuhaf gelebilir ama o kadar insanın bilgisayarlarının başına geçip oyun oynayan takımları heyecan içinde takip etmesine şahit olmak çok farklı, çok tatlı bir deneyimdi benim için.

Turnuva alanından bahsedeyim biraz. Geçen yıl Varşova'nın merkezinde bir yerde gerçekleştirmişlerdi etkinliği ama katılımın yoğunluğunu görünce merkeze 10 dakika mesafedeki daha büyük bir yere geçiş yapmışlar. Ama yine de bayağı yetersiz gelmiş orası da doğrusu. İçerisi 2-3 bin kişilik bir izleyici kapasitesine sahip ama özellikle ilk gün dışarıda, içeridekinin birkaç katı insan vardı. Wargaming önümüzdeki yıl etkinliği bir stadyuma taşımak istediklerini söylüyor. Henüz belli değil tabii, zamanı gelsin görürüz.

Hoş tabii dışardakilere de üvey evlat muamelesi yapılmamış. Dev ekrandan maçlar dışarıya da veriliyordu. Bunun dışında *World of Tanks* ürünleri vs. satan prefabrik dükkânlarla ve de az önce bahsettiğim iki tankla turnuva havası dışarıda da gayet estiriliyordu.

İçeride ise koltuk bulmaya çalışanlar, çocuğuna aldığı balonları koltuklara koyup



İşte ödül bu (sadece ortadaki).

MAYIŞLAR YATTI MI?

World of Tanks bu turnuvadan itibaren Infrastructure 2.0 adını verdiği bir sisteme geçeceğini duyurdu. Bu sisteme göre Wargaming.net liginde Bronz, Gümüş ve Altın ligler olacak; Altın Lig'de mücadele eden takımlar başarılarına göre Wargaming'den maaş alacaklar. Hayatını oyun oynayarak idame ettirmek isteyen, hevesli genç oyunculara duyurulur. İsterseniz kendinizi şimdiden geliştirmeye başlayın.



"burası bizim birader" mesajı veren teyzeler, ayakta da olsa turnuvayı canlı izleyebildiği için kendini şanslı sayanlar, Twitch yayınını gerçekleştiren spikerler, ışıklar, dumanlar, bayağı bildiğiniz konser havasına benzer bir hava vardı.

Geri sayımın ardından sunucu tüm takımları sahneye davet etti ve turnuvaya katılan 12 takımın 11'i tüm oyuncularıyla gelip bir seyirciyi selamladı. Onların ardından son şampiyon Natus Vincere, ya da daha çok bilinen adıyla **Na'Vi** herkesin arasından geçerek kupayı etkinlik alanının ortasındaki standa bıraktı. Doğrusu Na'Vi yine favoriydi ve kupadan uzun süre ayrı kalmayacakları tahmin ediliyordu ama... Neyse, oraya sonra geleceğim.

İlk gün grup maçları oynandı. 3'er takımdan oluşan 4 grup vardı ve üçüncüler eleniyor, ilk iki ise çeyrek finale çıkıyordu. Bu grup maçlarından çok söz etmek istemiyorum. Tamamını da izlemedim zaten doğrusu *(gezip tozdun demii! -Sarp)*. Ama genel olarak favori takımların rahat kazandığı bir ilk gün yaşandı denebilir.



MOHAMED FADL

Wargaming Avrupa ve Amerika eSpor Direktörü

Ö: Tebrik ediyorum, çok iyi bir etkinlik. Ama önümüzdeki yıl mutlaka stadyumda yapmalısınız. Yer yetmiyor.
M: Haklısınız. Bu kadar çok insanın ilgi göstermesi bizim için güzel bir sürpriz. Bu kadar insanın gelip burada güzel vakit geçirmesi çok güzel.

Misafirperverliğiniz için de ayrıca teşekkür ediyorum. Gördüğüm kadarıyla Rus olmayan takımları tutuyorsunuz. EL Gaming'in kazanmasını istiyorsunuz sanki.
Söylemesi zor. Rus takımları her zaman çok çok güçlüydü. Diğer bölgelerden de takımların o seviyeye ulaştığını görmek beni çok mutlu ediyor gerçekten.

Umuyorum bir gün bir Türk takımını da buralarda görürüz.
Neden olmasın? Gayet mümkün. Gördüğünüz gibi herkes yapabilir.

Na'Vi gibi bazı takımların marka olarak çok güçlendiği, diğer takımların bu konuda sıkıntı yaşadığı görüşü hakkında ne diyorsunuz.
Bu doğru ve bunu değiştirmek istiyoruz. Önümüzdeki sezon maaş dağıtmaya başlıyoruz. Her takıma. Evet, maaşlar her takımın performansına göre değişiklik gösterecek. Ama diğer taraftan aldığınız maaş Twitch takipçilerinize, bilinirliğinize göre de değişecek. En üst seviyedekiler kadar başarılı olmayan ama çok büyük bir takipçi kitlesine sahip bir takım da Na'Vi kadar maaş alabilecek. En iyisi olmasanız bile e-sporla iyi bir yaşam sürecek gelire sahip olabileceksiniz.

Yani bu sistem büyük başarılar kazanmamış ama kendi ülkelerinde büyük takipçileri olan takımlara avantaj sağlıyor. Bu bahsettiğiniz, adını daha önce de andığınız Infrastructure 2.0 oluyor yanılmıyorsam. Bundan biraz bahseder misiniz?
Bu bizim tüm oyunculara hitap etme yöntemimiz. Kendi başına ya da arkadaşlarıyla eğlencesine giren bir oyuncu Bronz Lig'e dâhil olabiliyor. Ama sonradan ilerleme kaydediyorlar. Bronz Lig oldukça casual. Oyuncular daha iyi oldukça ve daha yukarı tırmandıkça Gümüş Lig'e geçiyorlar. Ve işler Gümüş Lig'de enteresan bir hale geliyor. Çünkü buradaki takımlar sponsor bulma şansına sahip oluyor, Facebook, Twitch gibi Wargaming kanallarından görünürlük elde ediyor. Burada çok şey oluyor ve takımlar "buradan biraz görünürlük, şuradan biraz para elde ettik" diyor ve olaya kendini daha ait hissetmeye başlıyor.

World of Tanks giderek daha popüler bir hale geliyor. Merak ettiğim; popülerleşme hızı artık yavaşladı mı yoksa ibre ilk günlerdeki kadar hızlı mı yükseliyor?
Genel olarak e-spor giderek daha hızlı büyüyor. Bizim de birkaç ay önce yeni **oyun** moduna geçmemiz izlenme oranlarımızı





Bir yıllık çaba hep bu an için.

Finalle sonlanacak ikinci gün ise çeyrek finallerle başladı. Dışarıda yine insanlar kalmıştı ama hem hava biraz yağışlı olduğundan hem de ilk gün içeri giremediği için çekingen davrananlardan dolayı daha az insan vardı. İçerisi ise daha da şenlikliydi tabii. Bütün yıl bu gün için verilen çabalar sonuca ulaşacaktı nihayetinde.

EL Gaming ve **Kazna Kru** çok zorlanmadan kazandılar doğrusu. Ama asıl beklenen maç geçen yılın finalistleri, eski rakipler **Na'Vi** ve **Virtus Pro** arasında olandı. Geçen yıl iyi soteye yatıp bekleyen takımın avantaj kazandığı bir sistem vardı ve Na'Vi bunu iyi yapıp biraz da nahoş bir şekilde finali kazanmıştı. Şimdi değişen sistemin Virtus Pro'ya yarayıp yaramayacağı merakla bekleniyordu ama Na'Vi belli ki yeni sistemi de gayet çözmüştü ve Virtus Pro ilk başlarda zorlar gibi olduysa da çok dayanamadı.

Çeyrek finalin **Hellraisers** ile **YaTo** arasında oynanan diğer maçı ise cidden inanılmazdı. Bir o taraf öne geçiyor, "tamam, bu hızla yürür giderler" diyorsun diğer taraf hemen anti bir strateji uygulayıp öne geçiyor falan. Kesinlikle turnuvanın en nefes nefese izlenen maçlarındandı, Youtube'dan bir göz atmanızı öneririm.

ÇEYREK FİNALLERİN SONUÇLARI ŞU ŞEKİLDE:
- **EL Gaming** vs. **Santa Clause and 6 Deers**: 5-2
- **Kazna Kru** vs. **Schoolbus**: 5-3
- **Hellraisers** vs. **YaTo**: 5-4
- **Na'Vi** vs. **Virtus Pro**: 5-3

Yarı finallerde 3 Rus takımı görmek şaşırtıcı değildi ama Çinli EL Gaming'i oralarda görmek



hem herkesi şaşırttı hem de sevindirdi. Bilmeyenler için not düşeyim; *World of Tanks*'te Rus takımları bayağı ön plandadır ve daha önce yarı final seviyesine ulaşan ve Rus olmayan bir takım görmemiştik. Rusların çok alışık olmadığı bir oyun stiline sahip olan EL Gaming bu başarının da üstüne çıkmayı başardı ve yarı finalde tecrübeli Kazna Kru'yu geçerek finale adını yazdırdı.

Na'Vi ve Hellraisers arasındaki diğer yarı final maçı ise turnuvanın en iyi maçlarının bir diğeriydi. 5-2'lik skor aldatmasın, tamam ilerleyen

YENİ GEÇİLEN SALDIRI/SAVUNMA OYUN MODU SAYESİNDE MAÇLAR ÇOK DAHA HAREKETLİYDİ





çılgınlar gibi arttırdı. Yani e-spor genel olarak istikrarlı bir şekilde büyüyor, World of Tanks de bu hızın daha üstünde bir hızla büyüyor.

Basın konferansında World of Tanks'i ve diğer e-sporları genele yaymak istediğinizi söylediniz. Twitch ve diğer sosyal medya kanalları elbette çok popüler ve daha da popülerleşiyorlar ama sıradan izleyici bu kanallar takip etmiyor. Futbol ya da basketbol gibi genel kitle tarafından izlenecekse kanımca e-spor, ulusal ve uluslararası kanallarda yer almalı. Bu konuda bir planınız var mı?
Şahsi fikrimi söylemem gerekirse; televizyon ölüyor. Belki 1-2 yıl içinde değil de 5 ya da 10 yıl içerisinde genel kitle internete yönelecek. Elbette evlerde televizyon olacak ama birer tablet gibi iş görecek. Televizyonlarda Netflix, Twitch gibi yayınlar izlenecek. Bundan %100 eminim çünkü teknoloji bizi oraya itiyor. Bu teknolojik değişim bizi yeni bir eğlence sektörü biçimine geçiriyor.

Umuyorum öyle olur. Buna yanıtı aslında daha önce vermiştiniz ama tekrar sormak istiyorum; World of Warplanes bir e-spor'a dönüşmeyecek, doğru mu?
World of Tanks gibi olmayacak, hayır. Warships de aynı şekilde.

Ben de onu soracaktım tam. Warships oldukça başarılı bir oyun ve bayağı da övgü topladı şimdiye kadar.
Yanlış anlamayın, Warships harika bir oyun. Ben de çok severek oynuyorum ve onu bir e-spor olarak görebiliyorum. Ama önce World of Tanks'teki Bronz Lig gibi bir altyapıya sahip olması gerekir. Turnuvalar, liderlik tabloları… Öncelikle büyük bir oyuncu kitlesine sahip olmamız ve sevilip sevilmediğine, neleri değiştirmemiz gerektiğine bakmalıyız. Çünkü Tanks'te e-spor açısından birçok hata yaptık ve çok şey öğrendik. Acele etmeyip her şeyi doğru yapmak istiyoruz.

Adım adım gitmek gerekli diyorsunuz. Umarım bir gün o noktaya gelir. Merak ediyorum; neden Polonya'yı seçtiniz?
Her şeyden önce çok güzel bir ülke. Ve Avrupa'daki diğer şehirlerde olduğundan çok daha fazla ciddi oyuncumuz var burada. Ayrıca Avrupa'nın ortasında, ulaşılması kolay. Varşova şehri de geçtiğimiz yıl bize çok yardımcı oldu. Nasıl diyeyim, burası doğru hissettiriyor. Dışarıda bekleyen 4-5 bin kişi var. Neden burada olduğumuzun en güzel yanıtı bu sanırım.

Biraz tuhaf bir soru olabilir ama bu tip tartışmalar benim ülkemde çok oluyor. Polonya'da kimse "bizim tanklarla ilgili travmatik bir geçmişimiz var, bizim tanklarla birlikte anılmamıza neden oluyorsunuz, bundan hoşlanmıyoruz" şeklinde bir eleştiride bulunuyor mu?
Yok, hayır, öyle bir şeyle karşılaşmadık. Oyuncular da medya da bizim bir oyun olduğumuzun farkında. İçerisinde kan yok, ölen insanlar yok, yalnızca sevdiğimiz büyük makineler var. Polonya'daki oyuncu kitlemiz her yerdekinden fazla, insanlar burada World of Tanks'i seviyor. Kimse böyle bir bağlantı kurmaya çalışmıyor çünkü böyle bir bağlan-





tı yok. Bu kan, savaş değil. Biz oyun yapmaya odaklanıyoruz. Biz bu konuda iyiyiz. Politika vs. ile bir ilgimiz yok.

Oyunlarınızın mekanikleri gerçekten başarılı. Acaba bir gün Wargaming'den bu mekanikler üzerine kurulan bir AAA, hikâye bazlı bir oyun bekleyebilir miyiz?
Birçok ürünümüz, planımız, vizyonumuz, geliştirme ekibimiz var. Belki olur. İçeride olup biten her şeyden haberdar değilim. Öyle bir şey varsa Victor biliyordur. Wargaming çok büyük bir şirket ve pişen bir sürü proje var. Ama bildiğim kadarıyla vizyonumuz free to play ve free to win olarak devam etmek.

Peki, klasik soru; Türkiye hakkında planlarınız var mı?
eSpor konusunda elbette var. Kitlemizi orada genişletmek istiyoruz. Türkiye'nin durumu biraz değişik. İnternet kafe davranış biçimi diye bir şey var. İnsanlar internet kafelere çok ama çok fazla gidiyor. Bence Türkiye teknoloji konusunda içsel bir değişim geçirecek. Herkesin evinde internetin, bilgisayarın olduğu bir altyapıya sahip olmalı. Bence bu yalnızca zaman meselesi.

Okurlarımız için söylemek istediğiniz bir şey var mı?
Büyük Finaller gibi etkinliklere daha fazla Türk izleyicinin ve oyuncunun katıldığını görmeyi çok isterim. Yalnızca büyük bir şeye şahit olabilmek için bile olsa. Herkes geliyor buraya, burası Wargaming'in bir parçası. Ve birlikte neler başardığımızı hissetmek için harika bir yer. Bir dahaki sefere bize katılın ve birlikte iyi vakit geçirelim.

Teşekkür ediyorum öyleyse.
Ben teşekkür ederim.



Şampiyon iş başında.

maçlarda Hellraisers kolay kazandı ama ilk 4-5 maç cidden çok ölümcüldü. Aksiyon hep çok hızlı gelişti, kazanan hep son saniyede belli oldu falan. Seyircilerin tezahüratlarını görmeliydiniz.

YARI FİNAL SONUÇLARI DA ŞÖYLE:
- **EL Gaming** vs. **Kazna Kru**: 5-3
- **Hellraisers** vs. **Na'Vi**: 5-2

Üçüncülük maçında turnuvanın elenen favorisi Na'Vi masaya yumruğunu vurdu ve rakibi Kazna Kru'ya nefes aldırmadı.

- **Na'Vi** vs. **Kazna Kru**: 5-0

Finale gelecek olursak, doğrusu o da son derece tek taraflı geçen bir maç oldu. Akıllarda "EL Gaming, Kazna Kru'ya ters geldiği gibi Hellraisers'a da ters gelebilir mi?" soruları dolaşıyordu ama öyle bir şey olmadı. Hellraisers leblebi gibi aldı maçları. EL Gaming gidişatı farklı farklı şekillerde çözmeyi denemedi değil aslında, bazen yayılıp kıstırmayı denediler, bazen rush



yaptılar falan ama Hellraisers hepsine hazırlıklıydı ve 7 yapanın kazanacağı seride yalnızca 1 oyun verdiler. Kupayı hak ederek kaldırdılar.

- **Hellraisers** vs. **EL Gaming**: 7-1

Nihayetinde çok keyifli maçlar izlediğimiz, "açıp bir *World of Tanks* mi oynasak" diye gaza geldiğimiz renkli bir turnuva oldu. Ah bir de şuralarda bir Türk takımı görsek de gönlümüzce tezahürat etsek...



EN GÜZEL 10 HAREKET

Wargaming'in Youtube kanalından turnuva maçlarını, özetlerini vs. izleyebiliyorsunuz. Bunların dışında geçenlerde kanala turnuvanın en güzel 10 hareketinin listelendiği bir video eklendi. Özellikle World of Tanks'e biraz aşinalığınız varsa çok hoşunuza gideceğine eminim: tinyurl.com/ogz-92-world-of-tanks-top-10



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Kimi oyunları beklerken bazen içimize bir şüphe düşer ya hani...

STAR WARS: BATTLEFRONT

Bazen bir şeyi hevesle beklersiniz ama kötü olma ihtimâlini de bir türlü zihninizden atamazsınız ya, *Star Wars: Battlefront* da benim için öyle bir oyun. *Star Wars*'a karşı olan sevgim ve verdiğim değerin **EA** ve **Lucasfilm** ortaklığıyla yerle bir edilişini izleme ihtimâlimden çok korkuyorum. Çünkü şu anda umuttan daha çok endişe ve şüphe sarmalıyor beni.

Artık kaç kişi savaşa gireceğimizi biliyoruz; en fazla 40, en az sekiz kişilik ekipler halinde savaşacağız *Battlefront*'ta. Sayı az değil belki ama *Battlefield 4*'te 64 kişi koşturabildiğimiz düşünülürse daha iyisi yapılabilirdi diye düşünüyor insan. Oyun daha çok Ep. IV - VI arasındaki mekanları takip edecek olsa da Ep. III'ün sonunda Death Star'ın inşasının üstünde sürdüğü Sullust ve Ep. VII'nin fragmanında gördüğümüz çöl gezegeni Jakku da oyunda olacak. Yapımcısı **Jesper Nielsen**, oyunun ilk gününde sekizden fazla harita olacağının garantisini verdi ve ekledi: Oyun DLC'lere göre planlanmadı. Ama Jakku'nun Aralık'ta gelecek ilk ücretsiz DLC olduğu ve EA'in DLC sistemine bakış açısı düşünülünce pek de umutlanmamak gerek. DLC tedirginliği uzay savaşlarıyla başlıyor zaten. *Battlefront 2*'deki savaşların yerini atmosfer altı mini it dalaşları alacak. Bu da akıllara uzay savaşları DLC'sinin uzak olmadığını getiriyor. *Fighter Squadron* modu, tek başına bu it dalaşını oynayıp aşağıdaki piyade savaşından uzak olacağımız bir mod ve oyundaki farklı savaş mekaniklerinden ismini ilk almış olan o.

Eski oyunlardan alıştığımız sınıf sisteminin yerini rol ekipmanları (loadouts) üstleniyor ayrıca. Deneyim kazandıkça açılan bu paketlerle zırhlı araçların canına okuyabilir, koruma kalkanları açabilir ya da Y-Wing bombardıman ekibi çağırabilirsiniz. Tabii ikinci oyundan hatırladığımız ve oyunun seyrini değiştirebilecek kahramanlar (ve kötü karakterler) de oyunda yerini alacak. Zamanı geldiğinde Darth Vader savaş alanının tozunu almak için bir oyuncu aracılığıyla sahneye inebilecek.

DICE'ın diğer oyunlarındaki kafadan vuruş ya da öç alma gibi artı puan sistemleri aynen buraya da taşınıyor. Buna karşın etrafa verebildiğiniz zarar konusunda heyecanlanmayın. DICE'ın zarar görebilen savaş meydanları alışkanlığı *Battlefront*'un bir parçası değil ve bu, nasıl desem, yanlış geliyor kulağa. Bir AT-AT patlatıp onun yarılan gövdesini yeni siper alanları olarak kullanmak ya da Endor'da çeşitli alanları araçlar için geçilmez kılabilmek *Battlefront*'a kendi ruhunu üfleyebilirdi. Ne de olsa tek kişilik bir senaryosu yok oyunun. Evet, *Titanfall* ve *Evolve*'un gittiği yoldan gidiyor *Battlefront* ve tek kişilik senaryoyu kenara atıyor, onun yerine kendi başınıza botlarla tekrar tekrar savaşabileceğiniz bir yapıyı benimsiyor.

Her ne kadar ilk videosunda muazzam bir görsellik sunsa da, artık kanmamayı öğrendik. Oyunun 15 Haziran'da ilk oynanış videosu gösterilecek ama orada göreceklerimizin bile gerçeği yansıtmama ihtimali olduğunu unutmayın. Yine de DICE, Lucasfilm'in arşivindeki objeleri fotoğraflayarak farklı bir modelleme tekniği kullanıyor, o nedenle an azından zırhların, silahların ve araçların Frostbite'ın da gücüyle bizi şaşkınlığa uğratması muhtemel.

EA'in *Star Wars* lisansının ilk meyvesi olacak *Battlefront*, ama *Star Wars*'u hikâyesi ya da birileri için sevenleri pas geçecek gibi gözüküyor. Temennimiz, E3'te bu açlığa da cevap verecek birkaç kırıntı görebilmek. Yoksa *Battlefront*, genelgeçer bir FPS'nin *Star Wars* kaplanmış halinden öteye geçemeyecek diye korkuyoruz. **-Sarp**

Tür: FPS **Yapım:** DICE Stockholm **Dağıtım:** EA **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 17 Kasım 2015 **İstemetre:**

NO MAN'S SKY

Hello Games'in ölçekleri muazzam, yapımı (kendi deyimleriyle) o kadar da imkânsız olmayan uzay macerası *No Man's Sky*'ı hatırlıyor musunuz? Hani benim gazıyla duvardan duvara sektiğim, derginin sayfalarını hunharca ele geçirip sizi bulduğum bilgilere boğduğum oyun? İşte Ocak 2015'te Game Informer kapağı olduğundan beridir oyundan ses seda yok. O kapak konusunda da bugüne kadar bilmediğimiz çok az şey sunan Hello Games, bir taraftan gecikme ihtimaliyle gözümüzü korkutuyor. Sony'nin oyunu öncelikle PS4'e çıkaracağını açıklaması, pazarın iyice canlanacağı Ekim - Kasım aylarında Xbox One'a karşı sağlam bir koz olarak gördüğünü ortaya koyuyor. Ama Hello Games'in büründüğü sessizlik de bir şeylerin ters olabileceğini düşündürüyor. Son tahminimiz, çıkış tarihinin sağlam bir oynanış sunumuyla (videosu değil) E3 Sony Konferansı'nda açıklanacağı yönünde.

Tür: FPS / Macera **Yapım:** Hello Games **Dağıtım:** Sony **Platform:** PS4, daha sonra PC
Çıkış Tarihi: 2015 sonu muhtemel **İstemetre:**



WE HAPPY FEW

Geçmişte olan çok kötü bir olay ve bunu unutmak isteyen bir toplum. **Joy**, yani "Neşe" adındaki bir uyuşturucu ise bunun ilacı. Daha önce *Contrast*'la karşımıza çıkan **Compulsion Games** hayatta kalma türünde ciddi bir şeyler deniyor. Etrafta amaçsızca dolanan zombiler yerine sizi gözleyen, sıradışı davranışlarda bulunduğunuzda sizi sorgulayan NPC'ler yaratmaya çalışıyorlar. Joy kullananların ağır bir inkârı yaşadığı 1960'ların distopik Londra'sında amacınız gerçekten de hayatta kalmak. Ama bir yere çıkmak için zıplayıp durursanız sorgulanacak, kimi zaman şiddetle yok edileceksiniz. İster elinize geçirdiğiniz boruyla şiddeti seçebilir, isterseniz hafif Joy dozlarıyla toplumu kandırmaya çalışabilirsiniz. Ama ilacın aşırı doz ve yoksunluk gibi etkileri var, o nedenle toplumu kandırayım derken kendinizi bir batakta bulmanız olası. Çok ilginç konseptiyle, şimdilik yapım aşamasının başlarında olan *We Happy Few*'un göstereceklerini sabırsızlıkla bekliyoruz.

Tür: Hayatta kalma **Yapım:** Compulsion Games **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PS4, Xbox One, PC
Çıkış Tarihi: Belli değil **İstemetre:**



STARCRAFT II
LEGACY OF THE VOID™

AIUR'A CANIM FEDA -EREN OKKA

Oyuncuları bekletmeyi göze alabilen nadir yapımcılardan biri Blizzard. Düşünün ki *Warcraft III* için yedi yıl, *StarCraft II* ve *Diablo III* içinse on ikişer yıl bekledik; dile kolay. *StarCraft II*'nin üç parçaya bölünüşü bu bağlamda en çok bize yaradı. Her iki-üç senede bir yeni bir *StarCraft* oyununa nasıl hayır diyebilirsiniz? Hele ki benim gibi, strateji oyunlarıyla tanışıklığınız serinin ilk oyunuyla başladıysa...

Wings of Liberty'de sırasını savan Terran ve *Heart of the Swarm* ile kalbimizi çalan Zerg'ün ardından şimdi sıra, evrenin en gizemli ırkı olan Protoss'ta. *StarCraft II* üçlemesinin son bölümü *Legacy of the Void*, hikâyeyi tamama erdirmeden önce son hazırlıklarını yapıyor. 31 Mart 2015'te başlayan (ve 1 Nisan şakası olarak, *ertesi gün* tamamlandığı duyurulan) kapalı betasında ise gördük ki çok oyunculu tarafta da çok ciddi değişiklikler söz konusu.

DÜNYAMIZI GERİ ALMA VAKTİ

Tahmin edebileceğiniz üzere kapalı betada Campaign moduna giriş yapılamıyor. Açıkçası, oyun çıkana dek daha fazla detaya erişebilmemiz zor. Ancak yine de BlizzCon 2014'ten bu yana elimizde oyunun tek kişilik senaryosuna dair epey bilgi birikti.

Jim Raynor'a odaklanan *Wings of Liberty* ve Sarah Kerrigan'ı konu alan *Heart of the Swarm*'un ardından, *Legacy of the Void*'daki başkahramanımızın ismi **Artanis**. Daha önce *Brood War*'da ve *Wings of Liberty*'de de karşımıza çıkan bu karakter, yakın zamanda Hierarch rütbesine yükselerek tüm Protoss gruplarının bilfiil lideri olmuş durumda. Başlıca görevimiz, dağınık haldeki bu grupları yeniden tek bir çatı altında toplamak. Artanis çareyi, tüm Protoss halkının görüş ayrılıklarına rağmen destekleyeceği bir hedef koymakta buluyor: Yaklaşık beş yıl önce Zerg istilasına yenik düşen ana gezegen Aiur'u geri almak. Golden Armada adında bir donanma toplayan Artanis, nihayet bu hayali gerçekleştirmek için ihtiyaç duyduğu güce kavuşmuş durumda. Aiur'da ise tüm galaksiyi tehdit eden karanlık bir güç onu bekliyor: *Legacy of the Void*'daki başdüşmanımız, Protoss-Zerg hibritlerinin ardındaki isim, düşmüş Xel'naga, **Amon**.

PROTOSS OLMAK

Blizzard, önceki oyunlarda olduğu gibi, konu edindiği ırkın özelliklerini yansıtan bir senaryo ve oynanış elde etmenin peşinde. *Legacy of the Void* da hem kendimizi bir Protoss gibi hissetmemiz için çabalıyor, hem de öykünün açık kalan uçlarını bağlayarak üçlemeyi





Evrendeki en büyük Protoss uzay gemisinin köprüsünde bulunmak nasıl bir duygu?


Solar Core



War Council

epik bir sona kavuşturuyor.

Senaryodaki görevler boyunca ana gezegenimiz **Aiur**'un ve Dark Templar'ların evi olan **Shakuras**'ın yüzeyini ilk defa detaylı olarak görme fırsatı yakalıyoruz. Antik Protoss uygarlığının belirgin mimarisi, Xel'naga tapınakları ve tabii ki Zerg istilası her yerde göze çarpıyor. Tal'darim'in yaşadığı **Slayn** ve bir zamanlar Protoss tarafından yaratılan ama daha sonra devre dışı bırakılan Purifier adlı robotik ırkın evi **Cybros** gibi mekânlar da çeşitli görevlerde karşımıza çıkıyor. Başlıca görevimiz Protoss gruplarını birleştirmek olduğu için, tek kişilik senaryonun önemli bir kısmını diplomasi kaplıyor. Seçtiğimiz görevler ve verdiğimiz kararlar, oyunun gidişatını da belirli bir ölçüde etkiliyor.

Tek kişilik StarCraft senaryolarında görmeye alıştığımız sıra dışı mekanikler *Legacy of the Void* görevlerinde de karşımıza çıkacak. Bunların ilki, geçtiğimiz BlizzCon'da oynanabilir biçimde sunulan **Sky Shield** adlı görev. Zaman kısıtlaması bulunan bu görev, atmosferde alev alev yanan bir uzay platformunun üstünde geçiyor. Görevimiz, platformu Korhal gezegeninin yüzeyine çarpmadan önce durdurmak. Bunun için ekrandaki geri sayım dolmadan platformdaki güvenliği sağlamaya çalışıyoruz. Ortam sakinleştiğinde Raynor'ın ekibi gelip dengeleyicileri tamir ediyor ve bize zaman kazandırıyor. Hakkında bilgi sahibi olduğumuz bir diğer görevse oyunun ilerleyen kısımlarında yer alan **Unleashed**. Terran ile oynarken binalarımızı havalandırıp yer değiştirebiliyoruz ya hani, işte bu görevde Protoss olarak *bütün bir üssü* hareket ettirebiliyoruz. Etraftaki kaynakları tükettikçe, üssün kurulu olduğu platformun yerini değiştirip, yeni bir üs kurmaksızın daha fazla kaynağa erişebiliyoruz.

MULTIPLAYER DEĞİŞİKLİKLERİ

Çıkan her *StarCraft* oyunu neredeyse iki ayrı oyun birden içeriyor. Her ne kadar birçoğumuz tek kişilik senaryodan daha fazla keyif alsak da (fareye dakikada 65.536 kez tıklayamayanlar kaleye mum diksin) *StarCraft* markasının eSpor dünyasında çok sağlam bir yeri var. Çok oyunculu karşılaşmaları oynamaktan veya izlemekten keyif alanlar için iyi haberi tez elden verelim: *Legacy of the Void* ile birlikte gelen değişiklikler, *Heart of the Swarm*'dakileri aratmıyor.

Başlıca genel oynanış değişiklikleri şöyle:

- Her bir üsteki kaynakların sayısı azaltıldı. Bitişik mineral parçalarının yarısı eskisi gibi 1500 mineral, kalan yarısıysa artık 800 mineral (%60) barındırıyor. Buradaki amaç, oyuncuları haritaya yayılmak konusunda daha saldırgan bir tutum sergilemeye teşvik etmek. Bu oran ilk başta %33'tü, kapalı beta başlangıcında %50 oldu, ardından gelen bir güncellemeyle %60'a yükseltildi; oyun yayımlanana dek tekrar değişebilir. Oyun ekonomisini önemli ölçüde etkilediği için en çok tartışılan değişikliklerden biri bu.
- Başlangıçtaki işçi (SCV, drone, probe) sayısı

GEMİNİN BÖLÜMLERİ

Önceki iki oyunda oturtulan temel oyun mekaniği *Legacy of the Void*'da da sürdürülüyor. Bu kez **SPEAR OF ADUN** isminde ÇOK büyük bir uzay gemisini yönetiyoruz. İçinde Protoss uygarlığının hatırı sayılır bir kısmını, hatta koskoca Mothership'ler bile taşıyan Spear of Adun, oyun boyunca görevler arasında vakit geçireceğimiz mekân olacak. Gemide sürekli ziyaret edeceğimiz üç bölüm bulunuyor:



SOLAR CORE
Spear of Adun'un kalbinde sentetik bir yıldız yatıyor. Buradan gemimizi geliştirebiliyoruz. Her bir sütun ayrı bir saldırı veya savunma sistemini temsil ediyor; elimizdeki enerjiyi bu sistemler arasında paylaştırıyoruz. Bir sistem ne kadar güçlüyse o kadar çok enerji tüketiyor.

WAR COUNCIL
Protoss ordumuzu buradan özelleştirebiliyoruz. Her birim için toplam üç seçeneğimiz var. Örneğin yeni Aiur Zealot'larını seçtiğimizde, taşıdıkları mızrak benzeri silahla döne döne özel bir saldırı gerçekleştiren Zealot'lara sahip oluyoruz. Rohana adlı yardımcımız burada bize stratejik tavsiyelerde bulunuyor.

THE BRIDGE
Komuta merkezimiz olan Köprü'de çeşitli karakterlerle iletişim kurabiliyoruz. Odanın tam ortasında duran Celestial Array adlı cihaz bize galaksinin bir hologramını sunuyor. Buradan o an etkin olan görevleri görüntüleyebiliyor, istediğimiz görevi seçebiliyoruz.



Spear of Adun'un Orbital Strike özelliğiyle gökten katliam yağdırmak üzereyiz.



artırıldı. Artık her takım oyuna 6 yerine 12 işçi ile başlıyor. Command Center, Hatchery ve Nexus'un verdiği supply miktarı da bu bağlamda arttı. Bu değişiklik, maç başlangıcındaki ilk birkaç dakikayı hareketlendirmeyi ve oyunculara daha fazla seçenek sunmayı hedefliyor. Şu anki sayının gerekirse daha da arttırılabileceği söyleniyor.

- Menzilli yer birimlerinin (örneğin Stalker'ların) hedef belirleme algoritması geliştirildi. Birimler daha tutarlı hareket ediyor, hedefine gereksiz yere yaklaşmıyor ve savaş sırasında daha güvenilir davranışlar sergiliyor. Görünüşte ufak bir değişiklik olsa da kayda değer etki göstereceği ve oynanıştaki bazı sıkıntıları gidereceği düşünülüyor.
- Oyun hızı yavaşlatılarak gerçek zaman ile senkronize edildi. Bu şu demek: Saldırı ve hareket hızı değerleri, bekleme süreleri, araştırma ve geliştirme süreleri, ve binaların kurulum süreleri değişti; hepsini baştan ezberlememiz gerekiyor. Daha ziyade hardcore oyuncuları ilgilendiren bu değişikliğin kalıcı olup olmayacağı henüz kesin değil. Ancak bir kez değişirse geri dönüşü yok. Blizzard, oyuna bir "zaman" seçeneği eklemeye hiç sıcak bakmadığını dile getiriyor.

Legacy of the Void ile gelen yeni birimlere ayrı bir kutu ayırdık. Diğer birim değişiklikleriyse şöyle:

1. Siege Tank'i artık Siege Mode'dayken Medivac ile alıp taşıyabiliyorsunuz. Bir de havada ateş edebilseymiş tam olacakmış :')
2. Battlecruiser, Tactical Jump adlı yeni yeteneğiyle haritanın herhangi bir yerine (savaş sisi altında olsa bile) ışınlanabiliyor.
3. Corruptor'ın Corruption yeteneği Caustic Spray adında yeni bir yetenekle değiştirildi. Bu yetenek, hedef alınan birim veya yapı üzerinde zamanla daha fazla hasar veriyor. Corruptor, saldırı esnasında hareket edemiyor.
4. Swarm Host'un Spawn Locusts yeteneği artık yüzeydeyken de kullanılabiliyor, fakat oyuncu tarafından etkinleştirilmesi gerekiyor ve daha uzun bekleme süresine sahip. Locust'lar artık havalanıp engelleri aşabiliyor, ancak saldırmak için tekrar yere inmeleri gerekiyor.
5. Nydus Worm'ler artık tamamen yüzeye çıkana dek hasar almıyor. Bu değişikliğin başlıca etkisi, işçilerin Nydus Worm'lere karşı bir savunma aracı olarak kullanılamaması.
6. Viper'a Parasitic Bomb adında yeni bir yetenek eklendi. Üzerinde kullanılan hava birimine ve etrafındaki diğer birimlere zamana bağlı hasar veriyor.
7. Warp Prism'ler artık birimleri uzak bir mesafeden yüklenebiliyor.
8. Immortal'ın Hardened Shield yeteneği kaldırıldı, yerine Barrier getirildi. Bu yeteneği kullandığınızda Immortal kısa süreli bir kalkan kazanıyor.
9. Oracle'ın Revelation yeteneği kaldırıldı ve Envision yeteneğiyle birleştirildi. Çevredeki birimleri uzun süre hareketsiz kılan Stasis Ward adında yeni bir yetenek eklendi.
10. Tempest'ın hareket hızı arttı, ancak artık sadece yerdeki birimlere saldırabiliyor. Zamana bağlı hasar veren Disintegration adında yeni bir yeteneği var.
11. Carrier'lar artık Release Interceptors yeteneğini etkinleştirip tüm uçakları kalıcı olarak salabiliyor.



Protoss uygarlığının tüm anıları, geçmişteki tüm savaşlar ve kayıplar Rohana'nın hafızasında yaşıyor.

Bunlar haricinde çok oyunculu bölüme **Ruins of Seras, Lerilak Crest** ve **Orbital Shipyard** olmak üzere üç yeni harita eklenmiş durumda. Daha önce duyurulan Terran birimi HERC oyundan kaldırıldı, ancak Blizzard oyun çıkmadan önce yerine başka bir tane eklemeyi planlıyor. Söylenen o ki bu bir Starport birimi olabilir.

Legacy of the Void'daki genel duruma baktığımızda şu an Zerg daha güçlü görünüyor. Ravager en son güncellemeyle zayıflatıldı, Lurker'a da bir zayıflatma gelmesi muhtemel (neden diyorsanız, Husky'nin geçenlerde YouTube kanalına yüklediği *Stephano vs Demuslim - TvZ* maçını izlemeniz yeterli olacaktır). Öte yandan, oyunculardan Blizzard'ın oyunu daha da mikro kontrol ağırlıklı hale getirdiği yönünde eleştiriler geliyor. Kendimden biliyorum; *StarCraft II* oynamak, diğer birçok çok oyunculu oyuna göre daha stresli bir iş. Elbette bir MOBA'ya dönüşmesini beklemiyoruz ama oyunun bu gidişatı yeni başlayanları kendinden daha da soğutabilir.

EN TARO ADUN

Legacy of the Void ile gelecek çoklu oyuncu değişiklikleri heyecan verici olsa da, *StarCraft II*'yi yeni oyuncular için cazip kılacak gibi görünmüyor. 2 Haziran 2015 itibarıyla herkese açılacak olan *Heroes of the Storm* ve ufukta gözüken bir diğer Blizzard oyunu olan *Overwatch*'ın yanında *StarCraft II*, kendine has yerini koruyacak.

Heart of the Swarm'un aksine, *Legacy of the Void* başlı başına bir oyun olarak yayımlanacak ve oynamak için *Wings of Liberty*'yi gerektirmeyecek. Kesin çıkış tarihiyse henüz belli değil. Beta sürecinin öncekilere göre daha erken başlatıldığı ve daha uzun süreceği söyleniyor, bu da oyunun tam sürümüne kavuşmak için en az üç ay daha bekleyeceğimiz anlamına geliyor.

YENİ BİRİMLER



TERRAN - CYCLONE
Factory'den üretilen bu yeni birim, kilitlendiği bir hedefe hareket halindeyken saldırabiliyor. Fırlattığı roketlerin menzili epey uzun ve saldırı gücü yüksek, ama aradaki mesafe çok açılırsa saldırı sona eriyor. Bir geliştirme sayesinde havadaki birimleri de hedef alabiliyor.



ZERG - LURKER
Geri döndü! Hydralisk'ten evrilen Lurker yüzeydeyken bir işe yaramıyor. Ancak yere gömüldükten sonra, çizgi halinde ilerleyen omurgasıyla, etrafa yayılan hasar verebiliyor. Dar geçitlere pusu kurmak için birebir. Bir geliştirme sayesinde saldırı menzilini arttırmak mümkün.



ZERG - RAVAGER
Roach'tan evrilen bu yeni birimin en önemli özelliği havan topunu andıran Corrosive Bile adlı yeteneği. Hedef noktaya gecikmeli olarak gerçekleştirdiği saldırı hem kara hem hava birimlerini etkiliyor, ayrıca isabet ettiği Protoss forcefield'larını etkisiz hale getiriyor.



PROTOSS - ADEPT
Gateway'den çıkan Adept, güçlü bir menzilli silaha sahip. Psionic Transfer yeteneği onu özellikle oyunun başında etkili kılıyor. Kullanıldığında, hızla hareket edebilen ancak saldıramayan, zarar görmeyen bir görüntü yaratıyor. Adept, birkaç saniye sonra bu görüntüye ışınlanıyor.



PROTOSS - DISRUPTOR
Robotics Facility'den üretilen bu yeni birim Purification Nova adında bir yetenekle geliyor. Yeteneği etkinleştirdiğinizde Disruptor zarar görmez hale geliyor, hareket hızı kazanıyor ve birkaç saniye sonra etrafına alan etkili çok güçlü bir saldırı gerçekleştiriyor.

LEGACY OF THE VOID ÖYKÜNÜN AÇIK KALAN UÇLARINI BAĞLAYARAK ÜÇLEMEYİ EPİK BİR SONA KAVUŞTURUYOR

YENİ OYUN MODLARI



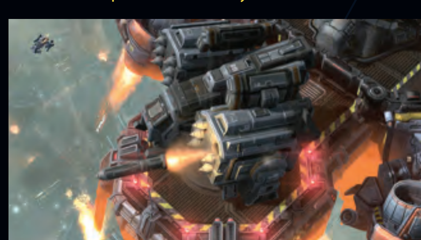
ALLIED COMMANDERS
Şimdilik detayları paylaşılmayan bu modda StarCraft evreninden Raynor, Kerrigan, Artanis gibi her biri özel yeteneklere sahip komutanlardan birini seçip, bir arkadaşımızla birlikte co-op oyuna gireceğiz. Çeşitli görevleri yerine getirerek komutanımıza seviye atlatacak, yeni yetenek ve birimlere erişim sağlayacağız.



ARCHON MODE
Bir elin nesi var, iki elin 200+ APM'i var! Bir diğer co-op seçenek olan Archon modunda tek bir takımı iki kişi birden yönetiyorsunuz. Bu şekilde örneğin biriniz makroyla ilgilenirken diğeriniz mikroya odaklanabiliyor. Yeni başlayan bir arkadaşınızı oyuna alıştırmak için ideal seçim. Bu mod şu an kapalı betada oynanabiliyor.

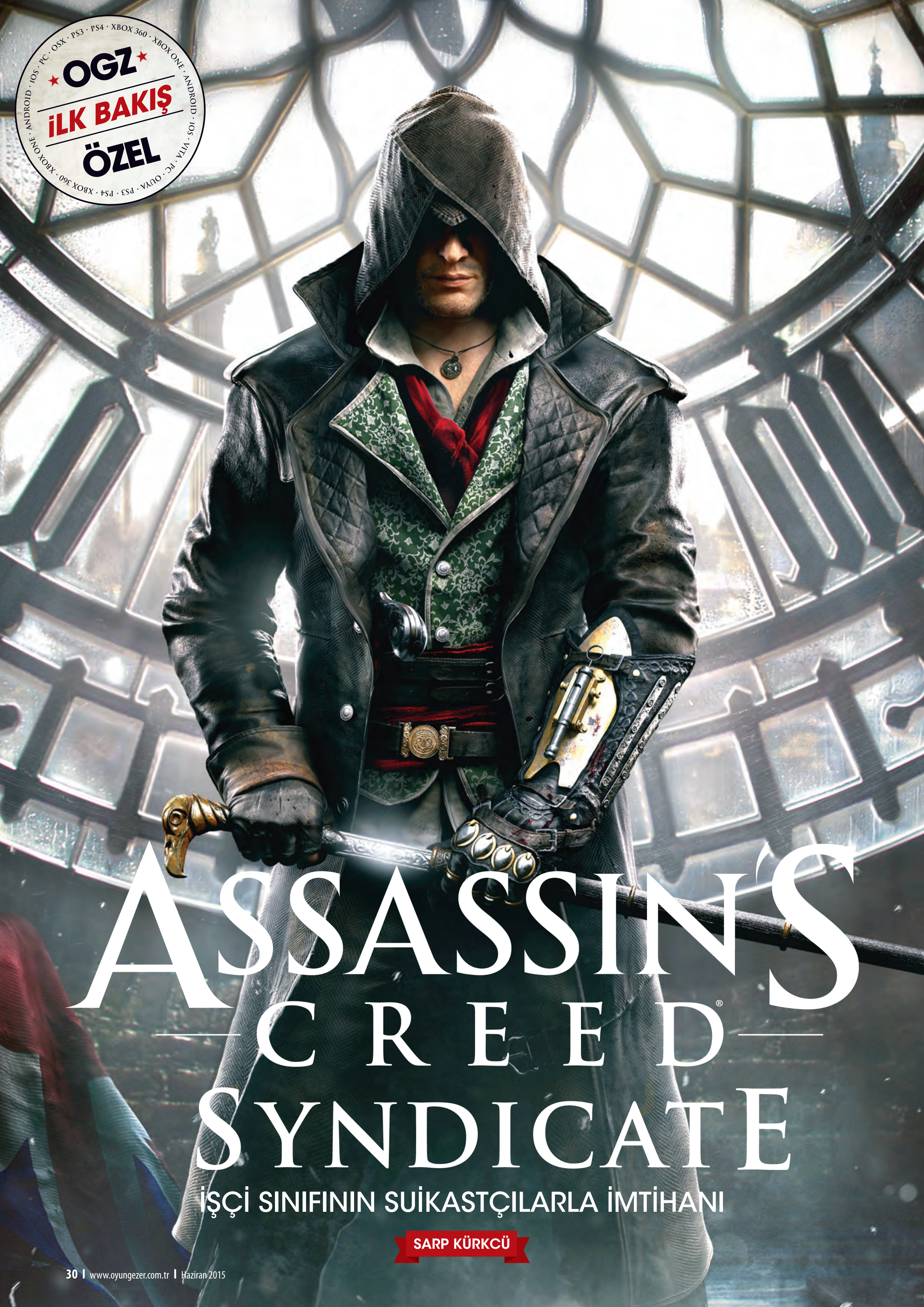


AUTOMATED TOURNAMENTS
Adı üstünde. Her gün belirli saatlerde otomatik olarak gerçekleştirilen turnuvalara katılabileceğiz. Herhangi bir kısıtlama yok: Turnuvalar dünyanın her yerinden, her beceri seviyesinden oyunculara açık olacak. Daha büyük çaplı turnuvalara adım atmadan önce kendinizi sınamak ve ispat etmek amacıyla kullanabilirsiniz.









Assassin's Creed Syndicate

İşçi sınıfının suikastçılarla imtihanı

SARP KÜRKCÜ

Dönüp de 2007 yılına, *Assassin's Creed*'in ilk oyununu büyük bir hevesle sipariş ettiğim zamanlara bakıyorum. Desmond Miles'ın gözlerinden bir laboratuvarı, orada bir fare gibi kısılıp kalmamı, adım adım geçmişin unutulmuş anlarında tekrar benliğimi bulduğum günlere geçişimi hatırlamaya çalışıyorum. Altair'in adımlarını bir bir tekrar ederken kas hafızamın yeniden yazılışını, "bleeding effect" denilen şeyin Desmond'ı bir silaha dönüştürmesini... *Assassin's Creed*'in ilk oyunu (artık spoiler sayılmaz diye düşünüyorum) bizi Desmond'ın gözünden o laboratuvarda sıkıştırmış olsa da, modern dünyada bu iki taraf arasındaki savaşın nasıl ilerlediği düşüncesi hep cezbetmiştir beni.

Evet, aslında ben *Assassin's Creed*'in bugün belki de en çok unutulmuş özelliğine bağlanan o azınlıktan biriyim: Günümüz senaryosuna. Çünkü tarihin farklı bölümlerini yıl yıl, karakter karakter arşınladığımız süreç içerisinde beni hep Animus, DNA ile hafıza taşıyabilmek, İlk Uygarlık, Adem ve Havva'nın başına neler geldiği gibi konular cezbetti. Diğer taraftaki tarihi şehirler ve kişiler çekici gelse de modern dünyayı ve Assassin'lerin o dünyada neler yapabildiklerini görmek için can atıyordum. Templar'ları biliyorduk, büyük şirketlerin ve hükümetlerin başındalardı zaten. Peki ama her yerde kameraların olduğu, insanların farkında olmadan didik didik arandığı bu zamanlarda bir Assassin ne yapardı ki? Belki de *Watch_Dogs*'u o kadar büyük bir heyecanla beklememin asıl nedeniydi bu. Ama o hikâyenin sonunu biliyorsunuz zaten, mutlu bitmedi...

Assassin's Creed: Syndicate, benim merakımı dindirme yolunda atılan ilk (ve küçük) adım. Çünkü *Syndicate*, *AC* serisinde Ortaçağ'dan kalma gelenekleri geride bırakıp modern zamanlara ve alışkanlıklarına adım atacağımız ilk oyun. Evet dostlar, Sanayi Devrimi'nin o muğlak isminin altında aslında neler neler yatıyor, bilseniz şaşırırsınız.

BIG BEN'DE NEFESLENMEK ÜZERİNE

1868 yılında başlayıp bitecek olan *Syndicate* bizi Viktorya döneminin o meşhur ve bir şekilde tanıdık Londra'sına götürüyor. *Unity*'den sadece 70 yıl sonrasında olsak da, toplum alışkanlıklarının değişimini hissedebiliyoruz, en azından yapımcıların iddiası bu yönde. *Syndicate*'ın o değişimin sembollerini taşımasını istiyorlar ve bunu sadece tüten fabrika bacalarıyla başaramayacaklarının farkındalar. Sanayileşmenin toplumsal etkilerine, günümüzde bile varlığını sürdüren yeni gelenekler yaratmasına tanıklık etmemizi istiyorlar.

Bugün *mesai saati* dediğimiz zaman dilimi, Sanayi Devrimi'nden önce olmayan bir kavram mesela. Aynı şekilde "leisure-time theory", yani hafta içleri çalışıp hafta sonu tatilin yapıldığı haftalık düzen de yine o yıllardan itibaren toplumsal hayatın bir gerçeği olmaya başlıyor. Oyunda da böyle olacak işte; vardiya yeni, sendikalaşma ise emekliyor. Görüyorsunuz ya, Ubisoft'un işi aslında bu sebeple zor. Çünkü bugüne kadar sabah / akşam açık olan dükkânlar artık belirli bir saatte kapanmalı, işçi sınıfının çalışma saatleri arasında sokaklar boşalmalı. Kafamıza göre girip çıktığımız binalar yerine kontrollü imalathaneler olmalı, bizler de oynadığımız karakterlerle buna göre bir rota, bir taktik geliştirebilmeliyiz. Günün farklı saatlerinde şehir farklı yüzlere bürünmeli. Yollar kimi zaman dolu, kimi zaman boş olmalı insanların zamanlarını planlamalarına göre. Çünkü *Unity* ve *Syndicate* arasındaki fark sadece birkaç kaplama değişikliği, birkaç da kıyafet olursa ekip başka bir hayal kırıklığını taşa kazımış demektir.

Ama yıllardır alıştığımız isim, yani **Ubisoft Montreal** yok bu sefer işin başında. Oyunun idaresinin **Ubisoft Quebec**'e geçeceği uzun zaman önce söylenmişti, zaten iki yıldır da proje onların elinde şekilleniyormuş. *Brotherhood*'dan beri AC serisiyle haşır neşir olan ekip, kendince bir yol haritası çizmiş, şu anda tüm stüdyonun tek odağı da *Syndicate*.





Sıradan vatandaşı yumruklayıp at arabasını çalma fikri canımı çok sıkıyor yahu.

OYUNCUNUN SESİ

Bugüne kadar yapmadığı bir şey yaptı Ubisoft ve Syndicate'ı alfa öncesi (pre-alpha) bir videoyla tanıttı. Tabii video hatalar, birbirinin aynısı "placeholder" modeller ve yine videoyu derleyip toparlamak için kullanılan animasyonlarla doluydu. Birçokları için Ubisoft hata yaptı ama ben ilk kez doğru yoldan gittiğini düşünüyorum. Son olarak CD Projekt RED'in The Witcher 3'te attığı grafiksel geri adımın ardından (tabii Ubisoft'un önceki oyunlarında neyle heyecan yaratıp ne sunduğu da malum) bunun doğru ve gerçek bir reklam kampanyası olduğuna inanıyorum. Oyunun bundan sonra her yeni sunumda aşama kaydettiğini görürsek, çıkışını da bu dönemde gördüğümüzden daha iyi bir halde yaparsa eğer, dürüst bir kampanyayla karşı karşıyayız demektir. Daha birkaç ay önce makyajlanmış "oyun içi" videolarla reklam yapılmasını eleştiren insanlar olarak bizler dürüstlüğe hak ettiği payeyi veriyoruz. Ama bu videoya rağmen oyun hayal kırıklığı yaratırsa, elimizden kurtulamazsın Quebec ekibi!

TARİHİN İZİNDE

Oyunu erken sipariş ederseniz kazanacağınız DLC'ler furyası Syndicate'ta da devam ediyor. Bir tarafta Charles Dickens, diğer tarafta Charles Darwin size görev vermekten memnuniyet duyacaklar bu iki DLC ile. Ama ekibin söylediği şey, bu ikili dışında da tarihe uygun isimlerle karşılaşacağımız. Kim olacağı ve senaryoya nasıl bir etki yapacağı ise meçhul. 1890'larda Nikola Tesla'nın,1880'lerde ise Edison'un Londra'yı ziyaret ettiğini iliştireyim ben bu arada. AC serisi zamana dair ufak müdahaleler yapmayı sever, o nedenle bu ikiliden birini oyunda görebiliriz belki. Ama bir anda heyecana kapılmayın. Elektrik sistemleri ve şehir aydınlatmaları 1800'lerin sonlarına doğru yerleşiyor Londra'ya. Biraz daha zaman var yani.




Bir bölgeyi ele geçirirken son savaşta yanımızda olan adam sayısına da güveneceğiz.

Ubisoft'un Montreal ofisi, aynı anda dörde yakın proje yönettiğinden ve şirket yıllardır böyle çalıştığından tek bir stüdyonun tek bir oyunun idaresinde olması bir şeylerin iyi yönde değiştiği imasını da içinde barındırıyor bence.

İKİZLERİN GÜCÜ

Syndicate, sadece stüdyo idaresinde değil ama oyun yapısında da tek bir odakta ilerliyor. Oyun, herhangi bir çok oyunculu özelliğe sahip değil. PvP ya da co-op, hiçbir içerik yok. Halbuki co-op'a çok güzel bir temel hazırlayabilirdi oyunun baş karakterleri. Evet, *Syndicate*'ta tek bir karakteri yönetmiyoruz. Çünkü **Jacob** ve **Evie Frye**, Templar'ların tümüyle ele geçirdiği Londra'da düzeni geri getirmek için birlikte çalışacak. İki farklı karakter sadece iki farklı görünüş ve cinsiyet demek değil, Ubisoft'un iddiası iki karakterin de farklı oyun tarzlarına sahip olacağı yönünde. Jacob, Assassin'lerin geleneklerine sıcak bakmayan taraf ve işini kaba kuvvetle çözmeyi seviyor. Yumruk yumruğa geldiğinde rakibine şans tanımayan Jacob'ın aksine Evie ekibin beyni durumunda. Jacob'a göre işini daha fazla sessizlik üzerinden halledecek olan Evie şimdilik büyük ölçüde sislerin ardında duruyor. Ubisoft, Evie'nin oynanabilirliğe kattığı şeyleri göstermek için E3'ü bekliyor diye tahmin ediyorum ben.

Bu iki karakter, açık dünyada istediğimiz zaman emrimize amade. Aralarında rahatça geçiş yapabileceğiz ama kimi görevler kardeşlerden birinin beceri setini talep edecek. *Unity* oynanabilir kadın karakter eksikliğiyle ilgili anlamsız şekilde topa tutulduktan sonra alınan bir karar mıdır bilinmez ama Evie'nin oyunda Jacob'la eş önemde bir karakter olması planlanıyor. Umarım buradan da zorlama tartışma konuları üremez. Yine umarım, nasıl ki Bioware'i senaryolu oyunlarda bile baş karakterin cinsiyetini ve cinsel yönelimini seçme şansı sunduğu için takdir ediyoruz, Ubisoft'u da benzer bir ödüle layık görebiliriz artık.

SAKLI SİLAHLAR

Benim Sanayi Devrimi'nden beklediklerim bir yana, Ubisoft'un dönemi analiz edip oyuna eklediğini bildirdiği gelişmeler silahların gizliliğinden başlıyor. Devir değiştiğinden, artık belinde kılıcıyla sokaklarda dolaşan bir karakter görmek mümkün değil. Çünkü asayiş artık siviller tarafından değil, kolluk kuvvetlerince sağlanıyor. O nedenle Quebec ekibi sadece karakterlerin silahlarında değil, aynı zamanda dövüş sisteminde de düzenlemeye gitmek durumunda kalmış. Artık dövüşler daha yakın, daha kişisel ve daha fazla gizli silahlara dayalı. Muştalar, baston kılıçlar, ufak hançerler bu dünyanın kuralı. Şimdilik dövüş animasyonlarını hızlı, ama hamleler arasında kesiklikler gördük videolarda. Bu değişir mi, yoksa çizgi romanvari hava devam eder mi göreceğiz. Açıklamalar hamleler arasındaki gecikmenin yarıya indirildiği yönünde ve hâlâ düzenlenmekte olsa bile yapay zekânın hamle beklemeden saldırması sağlanacakmış.

Yani bir anda düşmanlar üstünüze çullanacak, o nedenle karga tulumba kavga yerine gizlilik öncelikli tercihimiz olacak. Bu süreçte de Ubisoft düşmanları bayıltma ya da sersemletmenin imkânlarını sunacak bizlere. Genel olarak aksiyon oyunlarında düşmanların tek tek saldırması alışkanlığı hep eleştiri konusudur. Bunun olmadığı *The Witcher 3* gibi oyunlar karşımıza çıkıyor, *Syndicate*'ı da bu ligde görmek keyifli olacaktır.

Diğer bir gelişme ise yolların (caddelerin) ve kullanım şekillerinin değişmiş olması. Araba ve yaya yollarının ayrıldığı bir zamanda yaşamamıza rağmen *AC* serisinde sokakların insan dolu olmasını hiç yadırgamadık. Yadırgamamamız normal, çünkü dönemine uygun bir davranış bu. Ama artık devir atlı arabaların devri. Artık yollar araçların, kaldırımlar (ya da yan bölgeler) ise yayaların. İlginçtir, aslında *Syndicate* bu konuda *Watch_Dogs*'a *Unity*'den daha çok benzeyecek gibi görünüyor. Zaten oynanış mekanikleri olarak adım adım oraya doğru gideceğiz, başka türlüsü mümkün değil.

SANAYİ DEVRİMİNİN GETİRDİĞİ KİRLİLİK, SYNDICATE'IN SOKAKLARINI SİSE VE KARAMSARLIĞA BOĞACAK.

JACOB'IN OYUNCAKLARI

Oynayacağımız ikizlerden olan Jacob, ekipmanları ve özellikleri ilk tanıtılan oldu. Dönemin gerektirdiklerine uygun şekilde silahlandırılan Jacob, Londra'da hayatta kalmak için yine bu silahlara ve becerilerine güveniyor olacak. Evie'nin cephaneliğinin bunlarla ne kadar ortak olduğunu ise önümüzdeki haftalarda öğreneceğiz.

ALTIPATLAR

Tarihin en karizmatik silahlarından altıpatlar, nam-ı diğer Revolver artık emrimize amade! Kökeni 1500'lere kadar dayansa da Colt ismiyle özdeşleşen silahın doğuşu 1836. Gerçekte kendi kendine ateşleme yaptığından beş mermiyle dolaştırılan silah hem uzaktan düşmanları avlamak hem de ölümcül son vuruşlar için kullanımımızda olacak. Gürültüsüyse de tam Jacob'lık.



GİZLİ BIÇAK VE EKÜRİLERİ

Her AC oyununda olan gizli bıçak yenilikleri bu sefer teknolojiden de faydalanıyor. Bünyesinde halüsinojen gazın, bıçağın ve tırmanma ipinin bulunduğu dolu dolu bir paket var Jacob'un kolunda. Özellikle tırmanma ipi yeni ve önemli bir ayrıntı. Çünkü tek bir hamlede binaların tepesine tırmanmanızı ya da binalar arasında kayacak bir halat oluşturmanızı sağlıyor. Bu iki özellik de oyunun hızlı doğasını desteklemek için geliştirilmiş. Tabii o dönemde böyle bir teknoloji o boyutta mümkün değil, ama AC serisi zaten tarihin imkânlarıyla bire bir uyumlu olmak gibi bir alışkanlığa da sahip değil.



PİRİNÇ MUŞTA

Madem ki düşmanımızı yakın ve kişisel bir şekilde pataklayacağız, o zaman indirdiğimiz yumruğun bir ağırlığı olsun, değil mi? Bu pirinç muşta, anlaşıldığı üzere Jacob'ın kişiliğini en çok yansıtan ekipman. Oyunda ne zaman silahsız dövüşüyor olsak standart ekipman olarak elimizde duracağını düşündüğüm muşta özellikle daha iri ve indirmesi zor karakterlerde işimize yarayacaktır.



KUKRİ

İngiltere, zamanında "Güneşin batmadığı uygarlık" olarak tanımlanırdı. Tabii o kadar kolonileşmenin ardından bu isim normal. O nedenle tanıtım videosunda "İngiltere'nin öteki ucundan" denen bu silah, unvanını sonuna kadar hak ediyor. Tersine eğik bir bıçak olan Kukri, aslında Güney Asya bölgesine özgü bir silah. Hatta kökeni Nepal'e dayanıyor. Ama dedim ya, İngiltere bu, güneş batmıyor o topraklarda.



BASTON KILIÇ

Jacob'ın belki de en estetik ekipmanı, yeni baston kılıcı. Tepesinde Assassin'lerin kimliğine uygun şekilde bir kartal işlemesi olan bu kılıcı daha iş üstünde görmedik. Ama dönemin silah gizliliği alışkanlıklarına çok uygun bir ekipman. Yani belimizde kılıcımızla dolanmıyoruz belki ama, Baston kılıç bu konuda bizi eksik bırakmayacaktır. Hele ki kılıcı çektikten sonra kınını ikinci bir silah olarak kullanma seçeneğimiz olursa, tadından yenmez.



UNITY'DEN ÖĞRENİLEN

Ubisoft'un 2014'te sorunlu oyunlar ortaya koymasından çokça güven kaybetti, doğru. Ben dahil herhangi birisi de firmayı net bir kanıt görmeden övmeyi seçmez bu zamanda. Şimdilik bildiklerimiz, Quebec ekibinin Unity'nin çıkışından bolca ders çıkardıkları üzerine. Yaratıcı yönetmen Marc-Alexis Côté'nin Game Informer'a söylediğine göre testlere çok erken zamanda başlamışlar, aynı zamanda performans konusunda da geri dönüşlere dikkat ediyorlarmış. Ama yine de oyunu görmeden bu sözler havada kalıyor. Kendisinin bizim sorularımıza verdiği yanıtlar ise yan sayfada sizleri bekliyor.


At arabaları hem yeni birer dövüş alanı, hem de düşmanlarımızı ezmek için korkutucu bir araç.

Sözümü yazın bir kenara, *Watch_Dogs* günümüzde geçecek bir *AC* oyunu için mükemmel bir deneme /yanılma tahtası oldu, sağlam dersler çıktı.

Son konu; organize suçlar. Çeteleşmenin ve bununla birlikte ticari baronlar tarafından çetelerin desteklendiği bir devirde oluşumuz da oyundaki asıl görevimizi şekillendiriyor. Daha önce Templar'ların Londra'yı ele geçirdiğinden bahsetmiştim. Görünüşe göre, tüm bölgelerin çoktan kaybedildiği bir anda başlayacağız oyuna. Bunu yeni bir özellik olarak almayın tabii, çünkü *Brotherhood*'da da tümüyle yitik bir Roma'da başlamış ve şehri parsel parsel ele geçirmiştik. *Syndicate*'ta ise yedi bölgeye ayrılmış bir Londra var karşımızda. Jacob ve Evie, çeteleri The Rooks'un gücünü kullanarak bu bölgeleri ele geçirmeye çalışacak.

Peki o sırada günümüzde neler oluyor? *AC III*'te kopan ve sadece ses kayıtları ya da şirket içi mailleşmelerde yaşayan Desmond senaryosundan sonra her oyunda başka bir hikâye anlatan, son olarak Helix konsoluna bağlanan günümüz hikâyesi konusunda Ubisoft sessiz. Ama ilk dedikodular *Unity*'nin yolundan gidileceği yönünde. Artık adım adım günümüze yaklaşırken *Unity* gibi günümüz senaryosu birkaç ara sahneden oluşan bir oyunu kaynak almak ne kadar doğru, bilemiyorum.

SANAYİNİN KİRİ

Peki *Assassin's Creed: Syndicate* beğenilecek mi? Sonunda bu soruyu soruyoruz hepimiz. Bir kere dövüş sistemine getirdiği değişiklikler birçoklarını memnun etmeyecektir. Belde kılıç ya da sırtta savaş çekici olmadan *Assassin's Creed*'in ne anlamı var ki diye düşünüyor pek çoğumuz çünkü. Ama modern zamanlar, modern sorumluluklar da getirdiğinden ve oyun içinde geçtiği döneme uygun davrandığından ben doğru bir karar olarak görüyorum değişimi. Hem, olduğu yerde sayan bir *Assassin's Creed* daha görmeye tahammülünüz var mı gerçekten?

Yine de daha önce de söylediğim gibi, Quebec ekibinin yeterince fazla risk almama ihtimalinden korkuyorum. Örneği oyunda trenler de olacak, ama oyunun sadece Londra'da geçeceği açıklandı. O trenler sadece üstünde bir dövüş yapmak için mi konacak oraya? Çünkü biliyorsunuz, Ubisoft'un "etkinlik olsun da ne olursa olsun" deyip haritayı ikonlardan görünmez hale getirme gibi bir alışkanlığı vardır.

Ya da bunca yıldır Templar'lar ve Assassin'lerin birer taraf olarak savaşlarına ne olduğunun cevabını verecek mi Ubisoft? Her yeni oyunda ana karaktere odaklandığımız, kişisel intikamların peşinde koştuğumuz ve Ezio'dan beri de hiçbir tarikat düzeni oturtamadığımız *AC* serisinde şimdi de çete savaşlarına girmemizi nasıl açıklayacaklar? Ubisoft yeni bir şeyler denemekten -ki aslında bu yenilik bir anlamda köklere dönüş- bu kadar korkuyor olabilir mi?

Oyunun ilk videosunda gördüklerimiz heyecanı yükseltmek yerine törpülüyor. *Unity*'den kalma animasyon paketleri, çevrelerinde olan şeylere tepkisiz kalan ve cinayeti kanıksamış yapay zekâ, hâlâ gelip bizim müdahalemiz için orada bekleyen düşmanlar... Video hatalarını *"Oyuncunun Sesi"* kutucuğunda hallettiğimize inanıyorum ve *Syndicate* başarısız olursa, bunun sebebi hatalarından öte oyunun ufak ama artık göze batan alışkanlıklarından sıyrılamaması olacaktır diye düşünüyorum. Evet, bug'lar en harika oyunu bile rezil eder ama artık *AC* dünyasında ucu temel mekaniklere dokunan birçok şeyin de değişmesi gerektiğini uzun zamandır söylüyoruz.

Yine öncülleri gibi çıkış için Ekim ayını bekleyen *Syndicate*, umuyorum ki *Unity*'den sonra geminin burnunu döndürebilir. Çünkü arka arkaya gelen hayal kırıklıklarından sonra *Syndicate*'ın açıklanışı birçok insanda heyecan oluşturamadı. Kim bilir, belki de gereksiz beklentilerden kurtulmak serinin lehine olur ve en umulmadık zamanda yepyeni bir *Assassin's Creed* ateşi harlanır *Syndicate*'la birlikte.

- **Tür:** Aksiyon / Macera
- **Yapım:** Ubisoft Quebec liderliğinde toplamda dokuz stüdyo
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Platform:** PC, PS4, Xbox One
- **Çıkış Tarihi:** 23 Ekim 2015 (PS4 ve Xbox One), 2015 Sonbaharı (PC)

RÖPORTAJ

MARC-ALEXIS CÔTÉ

Yaratıcı Yönetmen



Assassin's Creed: Syndicate'ın masaya yeni neler koyacağını sorabileceğimiz en yetkili kişi **Marc-Alexis Côté**. Hem videolarda anlatıcı görevini üstlenen, hem de yaratıcı yönetmenliği yapan Côté aklımızdakilere mümkün olduğunca ışık tutmaya çalıştı:

Sarp: Öncelikle açıklamanız hayırlı olsun Marc. Syndicate, Quebec stüdyosu tarafından idare edilen ilk oyun. Bu, nasıl bir sorumluluk yüklüyor size?
Marc: Ben de teşekkür ederek başlayayım, Assassin's Creed: Syndicate'ı yönetmek hem bir onur, hem de eğlenceli bir süreç.

AC serisiyle geçirilen süre boyunca ekip sağlam bir deneyim kazandı ve yeni başyapıt için sorumluluğu üstlendi. Başka stüdyolarla işbirliği yaparak oyun geliştirmek müthiş bir deneyim ama ilerledikçe notlar alıyor ve neyi farklı yapacağınızı düşünüyorsunuz. Şimdi kendi başyapıtımızı yapmak ve gurur duyacağımız bir iş ortaya koymak için sıra bizde.

Paris'ten Londra'ya... 1860'larda Londra'yı nasıl planlıyorsunuz? Şehir ne kadar büyük ve döneme göre ne kadar gerçekçi tasarlanıyor?
AC serisi hep tarihin kırılma noktalarını ele alır ve Sanayi Devrimi de dünyayı değiştiren bir dönem. Unity'den bugüne geçen 70 yılda gelişmeler insanların ortaçağ dünyasından bugün bildiğimiz modern dünyaya adım atmalarını sağladı. Teknolojiyle birlikte toplum da gelişti. Bu da bize AC serisi için yepyeni olanaklar ve dinamikler sundu.

Biz de Viktorya dönemi Londra'sını bugüne kadar seride yapılmış en büyük şehri yaparak taşımaya çalışıyoruz. Şehrimiz yedi ilçeden oluşuyor. Yoğun ve fakir White Chapel bölgesinden Westminster'ın büyük yeşil alanlarına kadar oyuncular 19. Yüzyılda Londra'da olmayı hissedecekler.



Ubisoft'un 2014 yılındaki oyun şeceresine bakınca Quebec ekibinin sırtında tahmin ettiklerinden daha büyük bir yük görünüyor.



Jacob ve Evie, ikisi de oynanabiliyor ve yetenek ağaçları farklı. Peki kaynak yönetimi nasıl? Geliştirme için iki kat kaynak mı toplayacağız?
İki karakter de kişilikerini yansıtan özelliklere sahip. Jacob karizmatik ve kavgacı bir lider, The Rooks'un idaresi onda. Evie'nin yardımıyla Londra'yı geri almak için savaşacak. Jacob'ın aksine Evie gizlilik ustası. Evie ve karakter gelişimine dair gelişmeleri önümüzdeki haftalarda paylaşacağız.

Peki ya oynanış tarzları? Belirli görevler belirli karakterleri talep edecek mi? Aralarında nasıl bir geçiş sağlayacağız?
Oyuncular açık dünyada gezinirken istedikleri karakteri seçebilecekler. Ama hikâye anlatımına göre kimi görevler kimi karakterleri talep edecek.

Çetelerle savaşacak olma sözü, Assassin'lerin gizli bir tarikat olmasıyla nasıl örtüşüyor peki?
Oyunun başında anlıyoruz ki Londra zaten tümüyle Templar'ların elinde. Şehrin her özelliğini kontrol ediyorlar, özellikle sokak çeteleri konusunda çok güçlüler. Londra'yı baş düşmanlarından temizlemek adına Assassin ikizler de Templar'ları en çok darbe alacakları yerden vurmaya çalışıyorlar: Sokaklar. Assassin'lerin geleneklerine ters yapısıyla Jacob'ın önderliğinde ikizler Londra'yı dipten başlayarak kurtarmaya niyetliler.

Syndicate, modern dünyada da kullandığımız saat ve mesai saati gibi kavramların kullanıldığı ilk oyun. Peki bu kaçıp saklanmaktan günlük rutinlere oyunda neleri değiştirecek? Hâlâ bir grup insanın arasına girip kurtulacak mıyız?
Ekibimiz, oyuncular 19. Yy Londra'sında hissetsinler diye çok sıkı çalışıyorlar. Günün saatinin dinamik değişimi sistemini geri getiriyoruz, saatin Londra'daki önemini hissettireceğiz. Ayrıca trafik ve kalabalık yapısı da değişiyor. Viktorya Londra'sında binlerce at arabası var. Sokaklar artık güvenli değil. Detay gibi gözükse de insanların kaldırımda, arabaların sokaklarda olması oyuncuya daha farklı imkânlar tanıyor. Düşmanınızı at arabasının altında kalacak şekilde yönlendirebilir, ya da tuzağa kendiniz düşebilirsiniz.

Ekipman ve silahlar konusunda Jacob'ın şapkası ve sade kıyafetleri dikkat çekiyor. Eğer çok belli giyinirsek fark ediliyor muyuz?
Bu çağda belinizde silahla gezemiyorsunuz. Polis eğer sizi açıkta silahla görürse tepki gösterecektir. O nedenle cehpaneliği daha gizli ekipmanlarla değiştirdik ve dövüş mekaniklerini yeniledik. Artık insanların arasında kavga etmeye başlarsanız panik yapacaklar ve birileri gidip polisi çağıracak.

Peki ya günümüz senaryosu? Var mı yenilikler?
İşte bu konuda heniz konuşamam, ama ilerleyen aylarda yeni bilgiler açıklayacağız.

Çok teşekkürler Marc cevaplar için.
Ben teşekkür ederim.

KAYIP OYUNLAR

Arkadaşlar arası sohbetlere meze olan oyunlar vardır, hani sizde iz bırakmış ama devamı bir türlü gelmeyen, izini kaybettiren o oyunlar... Ne zaman çıkacak? Lisansı kimde? Birileri üstünde uğraşıyor mu? Yoksa tümüyle terk mi edildi?

İşte "o" oyunla ilgili sorularınıza cevap vermek için hazırladık Kayıp Oyunlar dosyasını. Hepsini sığdıramadık, fuar sezonunda çıkacağı kabak gibi belli olanları da (sana bakıyoruz Fallout) kenara ayırdık. Hakkında fikir yürütebildiklerimizse tekmili birden burada. Peki sizin oyununuz?

RED DEAD SERiSi

Rockstar, Acıman Yok Mu?

Red Dead Revolver'ı çoğumuz hatırlamıyoruz. Zaten manşetleri süsleyen bir macera sayılmazdı. *Red Dead*, asıl patlamasını *Redemption*'la yaptı ve John Marston'ın dramatik macerası, **Rockstar**'ın müthiş açık dünya deneyimiyle karşımıza geldi. *GTA 5*'te insanları kendisine hayran bırakan birçok açık dünya mekaniğinin başlangıcı oradaydı.



Peki ne oldu da bu seri devam etmedi? Neden böyle yapıyorsun Rockstar? HA?!

Red Dead, Rockstar'ın elindeki üç büyük güçten biri. Üstelik Rockstar San Diego tarafından geliştiriliyor (GTA serisi North'ta). Ama stüdyo, *GTA 5*'e destek çıkmaktan yorgun düşmüşler. Artık tekrar kendilerinin yönettikleri (ve geçmişteki gibi North'un desteğini aldıkları) *Red Dead* projesine geri dönmeyi istiyorlar diye tahmin ediyorum. Ama meyveleri hemen görmeyiz. *Red Dead* serisinin yeni neferini görmemize bence bir süre var. Bu sene en fazla adı duyulur E3'te ama 2016'nın ikinci çeyreği gibi yine sakin bir fragmanla açılışı yapacaktır oyun. Peki ne hakkında olacak? Tabii ki bambaşka bir hikâye, bambaşka karakterler. Ama vahşi bir atı kapıp ehlileştirmenin o zevkini bana yaşattığı sürece, Marston ailesini uzaktan izlesem de olur. **-Sarp**



E3'te görme ihtimalimiz



%100

Çıkma ihtimali

DOOM

İtiraf Edin, Siz De Özlediniz



E3'te görme ihtimalimiz



%100

Çıkma ihtimali

Keh keh :) Bu dosya konusundaki en kolay iş bana düştü.

Kayıp Oyunlar'ı hazırlarken yeni *Doom*'la ilgili olarak sadece *Quake-Con 14*'de gösterilen 13 dakikalık videoda gördüklerini anlatanlar vardı. Ama sonra 14 Haziran'daki *Bethesda* etkinliğinde oyunun tanıtılacağının müjdesi kısa bir videoyla verildi.

Bu video çıktığı gün, tesadüf müdür bilinmez, film ve oyun sektörlerinde çalışan Mark Bristol adlı bir sanat yönetmeninin portföy videosu ve LinkedIn profili düştü ortamlara. Profilinde 2009'dan 2012'ye kadar id Software için *Doom 4*'ün sanat yönetmenliğini yaptığı yazan Bristol'un videosunda, iptal edilen bir *Doom* prototipinden olduğu söylenen parçalar var. Dünyada geçen, yıkım sonrası esrarengiz güçlere karşı durmaya çalışan insanların gösterildiği bu video, *Doom 3*'ün Mars'ta geçen hikâyesinden sonra Cehennem'in dünyaya geldiğini gösteriyor olabilir mi? Gayet olabilir, çünkü *Doom*'dan sonra ikinci oyun da aynı hikâye yolunu izlemişti. Ama bunu asla bilemeyebiliriz, çünkü görünen o ki bu *Doom* versiyonu 2012'de iptal edilmiş ve tasarım aşamasına geri dönülmüş.

Siz bu yazıyı okuduktan en fazla 15 gün sonra, yeni *Doom*'un nasıl şekillendiğini görmüş olacaksınız. Ben geçen *Quake-Con*'da gösterilen, izleyenlerin çok etkilendiği versiyonun biraz daha gelişmiş halini göreceğimizi düşünüyorum. O videodan oyunun başarılı gelişmelere sahip olduğunu çıkarmıştı birçok kişi. Mesela, yakın dövüşe önem verilmiş. Sizin ve düşmanın bulunduğu yere çok kanlı, çok etkili yakın dövüş hareketleri yapıyorsunuz. Bu da klasik *Doom* oynanışını (ateş et, geri kaç, düşmanın etrafında daire çiz) çok değiştiriyor.

Çok kanlı derken, "bayağı kanlı" demek istemiştim! Kopan vücut parçaları, üstü dağısa da üstünüze gelen parçalar...Tabii tüm sevdiğimiz düşman ve silah çeşitliliğiyle.

Valla, 10 sene aradan sonra yeniden *Doom* oynamak bana iyi gelecek. Tek arzum, silaha ışık eklemeyi unutmamaları. **-Sinan**

OGZ ÖZEL DOSYA



E3'te görme ihtimalimiz



%100 Çıkma ihtimali

WATCH_DOGS

Hayalleri Yıktıktan Sonra Pek Sessizleştin Sen

Watch_Dogs, üstünde uzun uzun konuştuğumuz felaketlerle çevrili bir çıkış süreci yaşadı. Ben kendim de, modern bir şehirde saklanan bir hacker içeren bir hikâye tarafından cezbedilmiş halde, oyunun attığı çalımlara aşırı derecede içerleyip, kendisini yerden yere vurmuştum.

Fakat sanırım bütün o mücadelenin tozu dumanı dindiğinde, *Watch_Dogs* hafızalarımızda genel olarak gayet sevilen bir oyun olarak kaldı. Evet çıkışı korkunçtu, ve evet, teknik bazı eksiklikleri vardı, fakat son derece güzel görünen, yapay zekâsıyla kapışmanın gayet zevkli olabildiği, sinematik açıdan dolgun, başarılı konseptleri olan üst düzey bir yapımdı, ve eğer *Assassin's Creed* formülü burada da etkili olursa, sanırım herkes ilk oyundan dersler almış bir *Watch_Dogs 2*'yi görmek ister.

Peki böyle bir ismi görme ihtimalimiz nedir? Son derece yüksek, hatta kesin desek daha doğru olur gibi.

Bundan 8 ay önce Ubisoft Montreal'in yaratıcı ekibinin başkan yardımcısı **Lionel Raynaud**, oyunun "ikincisiyle ilgili gerçekleşmesi planlanan değişiklikler"den bahsetmişti. Oyunun "birçok hatası" olduğunu kabul eden Raynaud, yine de *Assassin's Creed 1* ile aynı şeyi başardığını söylemişti: "*Bir marka ve ilerisi için iyi bir fikir*". Aynı sıralarda Ubisoft CEO'su **Yves Guillemot**, "*Watch_Dogs 2*'nin yapım süreci" mevzusuna değindi ucundan. CEO'lar da öyle kafalarına göre atıp tutmaz.

Son olarak Ubisoft Paris'te çalışan baş oyun programcısı **Julien Risse**'nin LinkedIn profilinde, şu an üzerinde çalışmakta olduğu proje olarak geçen *Watch_Dogs 2* ibaresi, keşfedilmesinin ardından oradan kaldırılmakla birlikte kalan tüm şüpheleri sildi.

Watch_Dogs, Ubisoft'un fazlaca yatırım yaptığı bir isim, öyle tek oyunda silip atmak isteyecekleri bir konsept değil. Başarısız olacak olsa bile ikinci bir oyun daha çıkaracaklarına kesin gözüyle bakıyorum. Zaten ilk oyunun da her tarafı, sonrasında gelecek, büyük ihtimalle başka bir şehirdeki ctOS'le geçecek bir hikâyenin ipuçlarıyla dolu. Gelsinler efendim, bekleriz. Ama artık Ubisoft'un sözlerine kim inanır, bilmiyorum.

Yine de E3 2015'te yeni *Assassin's Creed*'in yanında bir *Watch_Dogs* görme ihtimalimizi pek yüksek görmüyorum, ama belli olmaz, Ubisoft büyük. **-Erim**

RESIDENT EVIL

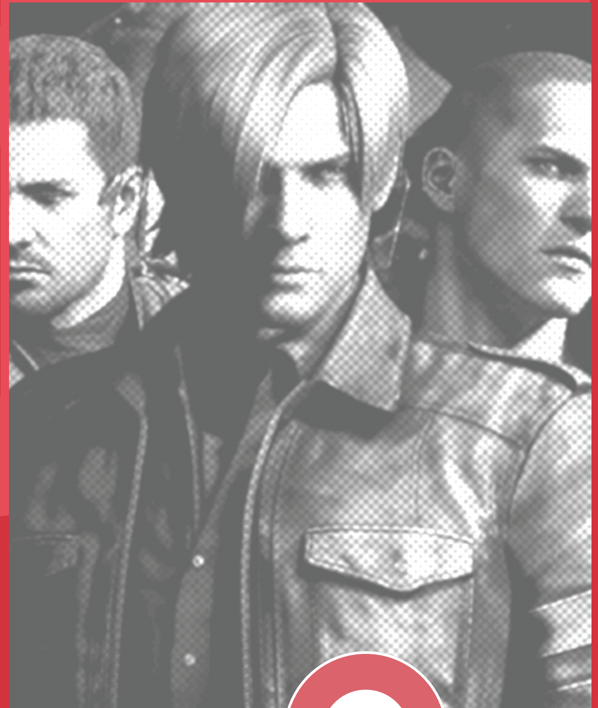
Capcom'un Kararsızlığı

Açıkçası bu zamana kadar ortaya çıkan raporlar *Resi7*'nin 2015'te çıkacağını kanıtlar nitelikte. Gelsin zaten, gelmesin demiyoruz; ama nasıl gelecek?

Resident Evil iyice kendini birkaç kola ayıran bir seri kıvamına geldi. Bir yandan özlenen orijinal serinin HD versiyonu (hatta ileride 2. ve 3. oyun için de görebiliriz), öte yandan *Revelations* adı altında insanların daha çok saydığı, mini oyun kıvamında sunulan bir seri, bir de 6. oyunla birlikte kendini iyice kaybeden bir *Resident Evil* var. *Resident Evil 5* ne kadar serinin ruhuna aykırı olursa olsun, iyi bir aksiyondu. Fakat 6. oyun işin bu kısmını dahi beceremedi. Yakın zamanda göreceğimiz 7. oyun için de devrimsel değişikliklerin geleceğini sanmıyorum. Öncelikle Capcom'un co-op konusundaki ısrarı aşikâr. Her oyunda göreceğiz bunu belli ki. Fakat *Revelations*'ın beğenilmesi, *Resident Evil 7*'nin co-op barındırmasına rağmen daha gerilimi yoğun bir atmosfere sahip olması konusunda tetikleyici unsur olabilir. Yine de sizi iliklerinize kadar korkutacak bir yapım beklemeyin derim. O günler *Resi* için uzak kaldı sayılır. (*En azından seri bir gün baştan başlayana kadar*). **-Enis**







E3'te görme ihtimalimiz



%100 Çıkma ihtimali

STAR WARS: KOTOR 3

Eski Cumhuriyet'te Hikâye Çok Ama...

Star Wars evreniyle D&D'nin D20'si-ni aynı potada eriten, aileler ve fraksiyonlarıyla bizi kendisine bağlayan, seçimleriyle şaşırtan, Revan gibi bir karakteri ve onu çevreleyen kişilikli NPC'lerle çorbaya mükemmel baharatı getiren bir oyun. *Knights of The Old Republic*, bugüne kadar Star Wars temasında çıkmış en iyi oyunlardan birisi. Ama iki oyunluk seri sessiz, serinin devamı olduğu düşünülen *The Old Republic* ise bambaşka bir hikâye.

Peki gelir mi? En önemli soru bu. İşler iki taraftan birden karışık. İlki lisans mevzusu. Lucasfilm ve Disney'in birlikteliği, EA'in 10 senelik oyun anlaşmasıyla birleşince RYO hayalleri suya düştü gibi. Tabii, Bioware, yani ilk oyunu yapan firma EA'in parçası. O nedenle ihtimal yok değil. Ama Bioware Austin, *TOR*'a odaklanmış durumda. Tabii bir de adı belli olmayan bir fikri mülk var. Kim bilir, bir RYO, yani *KoTOR 3* fırlasa tadından yenmez.

Hikâye kısmında ise başka bir karmaşa yumağı var. *KoTOR*'lar ile *TOR* arasında 300 civarında yıl, arayı dolduran bir de Revan kitabı var. Yani hareket edecek alan bol. Kaldı ki tüm karakterlerin çizgi romanlarda eksik kalan bir dolu da hikâyeleri duruyor. Ama EU patlatıldı, o nedenle sünger çekilmesini tir tir bekliyoruz.

Hepsini birleştirip *KoTOR 3* gelir mi sorusuna dönelim. Tahminen hayır, ama *DA: Inquisition*'a can veren Frostbite ile bir *KoTOR 3* çok da cici olur. Bir ihtimâl diyor, 10 yıllık SW lisans anlaşmasında en azından kökü eskilere dayanan bir RYO görme ihtimalimiz olduğuna inanıyorum ben. **-Sarp**

SENİ SEÇTİM *MASS EFFECT*

"*KotOR* 3 çıkmazsa bir sorumlusu da Mass Effect'tir!" Bunu dediğimde ofiste kimsecikler inanmadı bana. Ama gelin bir de siz kulak verin: *KoTOR 2*'nin çıkış tarihi 2003'tü. Ayıla bayıla oynadığımız bir yapımdı kendisi. Fakat ardından *Mass Effect (ME)* diye bir şey duyuruldu. Force benzeri güçler, aksiyon esnasında oyunu durdurabilmek, uzay havası falan... Bana bir oyunu çağrıştırıyordu kendisi. Buldum: *KoTOR*! *ME*'i oynadıktan sonra bir şeyi fark ettim; bildiğimiz *KoTOR* çıkmayacaktı artık. Belki *Mass Effect* olmasaydı, gelir elde etmek için *KotOR*'a devam edilecekti... (fırk) **-Enis**







E3'te görme ihtimalimiz



%25 Çıkma ihtimali

THE LAST GUARDIAN

Sonsuzlukta Sıkışmanın Tanımı



E3'te görme ihtimalimiz



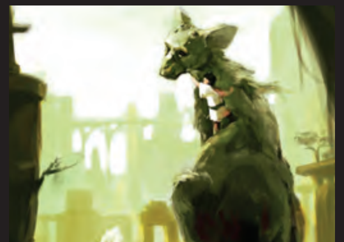
%66 Çıkma ihtimali

Zamanında *Shadow of the Colossus*'u ilk kez bitirdiğimde demiştim ki; "abi bu adamların bir sonraki oyunu çok çılgın olacak!" Oldu da! Hatta o kadar 'çılgın' oldu ki hâlâ bir türlü çıkamadı.

Aslında 2009 yılının E3'ünde ilk kez tanıtıldığında *The Last Guardian* için işler gayet yolunda gözüküyordu. Büyük ilgi çeken ilk fragman ve üstüne TGS'da gelen ikinci fragman hayli beğenilmişti. Sonraki yıl ise oyunun 2011'de çıkması öngörülmüş ve fanların heyecanı artmıştı. Sonra ne olduysa oldu oyundan ses soluk kesildi, yönetmeni ve ekibin bir kısmı projeden ayrıldı, Sony oyunun isim haklarını yenilemedi, bu durum iptal söylentileri yaratınca hemen yeniledi, sağlı sollu "yapıyoruz, yapmıyoruz" iddiaları geldi, kısaca bir karmaşa havası çöktü projenin üstüne. Fakat son yapılan duyurular oyunun perde arkasında PS4 için baştan yapıldığı şeklinde. Kesin bir bilgi veya görsel bir kanıta sahip olmamakla birlikte ufukta hâlâ inceden yanan bir umut ışığı var *TLG* için.

Her E3' te yollarını gözlediğimiz projeden ne zaman ses çıkar bilinmez, fakat bu oyun bir gün gelecek. İlk yeni bilgiler 2015 TGS veya 2016 E3'te gelecektir. Her şey iyi giderse 2017 sonlarında oyuna kavuşabiliriz bile. Çünkü ayıp oluyor artık. **-Eren E.**







E3'te görme ihtimalimiz



%50 Çıkma ihtimali

BEYOND GOOD & EVIL 2

Jade Heyecanlı, Pey'j Bıkkın

Kıymeti bilinmemiş oyunlar listesinde başı zorlayacak oyun *Beyond Good & Evil*'ın devamını 10 yıldan uzun süredir bekliyoruz. Ama ateş var oralarda bir yerde ki, arada bir duman işareti yolluyorlar.

2008'de Paris'teki *Ubisoft Days* etkinliğindeki gösterimiyle birlikte oyun yeniden gündeme geldi. Kısa, hoş bir video çıktı oyunla ilgili. Akabinde Ubisoft ve Michael Ancel'dan karışık sinyaller gelmeye başladı: Birisi oyunun yapımı donduruldu derken, diğeri "hayır efendim, oyun yapılıyor" diyordu. Böyle böyle kafalar bir dünya olmuşken, oyunun prototip videosu sızdı internete.

Bundan sonrasıysa, 31 Ekim 2014'e kadar sessizlik. Bu tarihte Ancel, Wild Sheep Studios adlı kendi stüdyosunda kendi projesine başladığını ve 13 kişilik bir ekip kurduğunu duyurdu. Resmi olarak Ubisoft'tan da ayrılmadı, hatta yaptığı bir açıklamada "Ubisoft'un projelerine yardım etmeye devam edeceğini, hatta şu anda çok iddialı ve ekibinin ruhuna yaraşır bir proje üstünde çalıştıklarını" söyledi.

Tahminimce her yıl *AC*, her iki yılda bir *Far Cry* çıkartma zorunluluğu, Michael Ancel'in sanatsal vizyonunu doyuran bir *BG&E* devamı hazırlayabileceği bir iş gücü bırakmıyor Ubisoft'ta. Ama Ancel yarı bağımsızlık bayrağını çekti ve "ne zaman keyfiniz olursa, o zaman arayın. Telefonumu biliyorsunuz" dedi.

BG&E 2 bir şekilde hâlâ hayatta. Hatta bu E3'te bir kuple de olsa görme ihtimalimiz de var. **-Sinan**



GOD OF WAR

Devrim Yapmaya Gelecek!

Buradaki tüm oyunlar iyi güzel de *God of War*'ın nasıl olacağını ayrı bir merak ediyorum. Evet, yeni *GoW* geliyor. Bunu biliyoruz. Fakat elde hiçbir bilgi yok. **Kratos**'un hikâyesini mi oynayacağız, yoksa farklı bir karaktere mi geçeceğiz belirsiz. Zirâ hikâye, üçüncü oyunda sonlanmıştı Kratos için. *Ascension*'ı da olmamış gibi sayarsak, ya aynı tanrılarla bir kez daha kapışacak, ya Kratos ile çok büyük bir sürprize gidecek, ya da bambaşka bir karakter olacağız.

İşin hikâye kısmının yanında oynanışı da çok merak ediyorum. Her tür kendi içinde ufak ufak devrime uğrarken hack&slash türü uzun bir süredir kendini tekrar ediyor. Animasyonların hayvani olduğu bir dönemde bile *GoW 3* eski kütüklüğünü koruyordu. Yanlış anlamayın, oynanışını seviyordum tabii ki. Ama bir yanda gerçek bir insan gibi hareket eden **Nathan Drake**'e bakıyorum, öte yandan kütük yutmuş **Kratos**'a... İkisi de aynı dönemin oyunu halbuki. İşte bu sebeple yeni *GoW*'un PS4'ün gücünü de arkasına alarak seriye çok büyük farklılıklar getireceğine inanıyorum. Hatta bırakın seriyi, iyice oyun sayısı azalan hack&slash türünü bile komple değişikliğe itecek yenilikler barındıracaktır. Hepinizi durduk yere gaza getiriyor gibi olmayayım ama bu *E3*'te Sony'den çok büyük sürprizler görebiliriz... **-Enis**



E3'te görme ihtimalimiz



%100 Çıkma ihtimali

THIEF

Hırsızlığın Kaymağı Tatlı Geldi

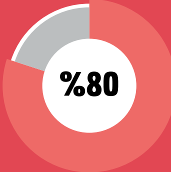
2009 yılında Square Enix'in himayesi altına giren *Thief* markası, Eidos'un ellerinde geçen sene hayat bulmuştu. Seriyi tekrar başa alan yapımcıların amacı belliydi: *Tomb Raider*'daki gibi *Thief*'in de kaymağını bir süre daha yemek. Fakat *Tomb Raider*'daki formül *Thief*'te tutmadı. Oyun istenilen kıvama gelmedi, iyi eleştiriler alamadı. Ama oyun için gelen raporlar *Thief*'in oldukça iyi sattığını ortaya koyuyor. Yani Square Enix sonuçtan memnun. Bu da demek ki yeni bir *Thief*'i yüksek ihtimalle göreceğiz. Peki ama ne zaman?

Açıkçası Square Enix, yeni *Thief*'in yapımını yine Eidos Montreal'e bırakacaktır. Fakat Eidos çok sık oyun üreten bir firma değil. 2011'de *Deus Ex*'i yapan ekip, 2013'te *Tomb Raider*'ın multi kısmını, 2014'te de *Thief*'i yaptı. Ve şimdi de önlerinde *Deux Ex*'in yeni oyunu duruyor. Üstelik de çıkış tarihi belli değil. Tahmin etmek gerekirse yeni *Thief* en erken 2016 sonu, en geç de 2017 sonu gibi çıkacaktır. Eidos, ilk oyunda yaptığı mekanikleri büyük olasılıkla kökten değiştirmeyecek, üzerine yenilik ve geliştirmeler getirerek daha kompleks bir oynanış sunacaktır diyerek de tahminimi buraya bırakıyorum. **-Enis**



E3'te görme ihtimalimiz





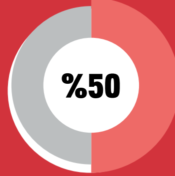
Çıkma ihtimali



E3'te görme ihtimalimiz



Çıkma ihtimali



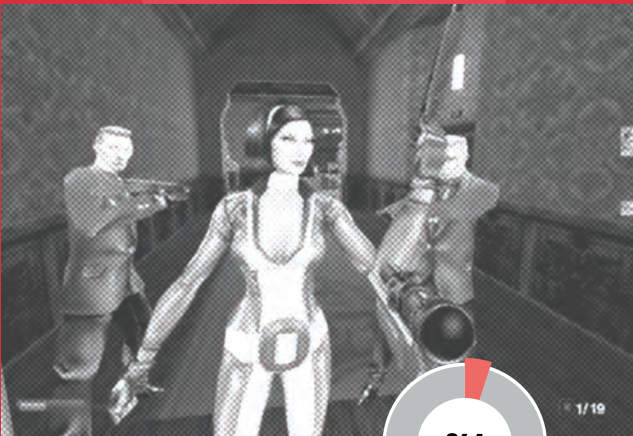
CRYSIS

Orman Diyorlar, Fizik Destekli Yaprak Diyorlar

Crysis mevzu bahis oldu mu, akla ilk gelen şey CryEngine'in yapabildikleri oluyor. Hatırlar mısınız, bitkilerin karaktere dokunduğunda nasıl da hareket ettiklerini gösteren, ağaçların yıkılışlarını bizlere sunan teknoloji demoları vardı. *Crysis*'lerde zaten hep bir "CryEngine'in işler hali" kokusu bulunmuştur. *Doom 3*'ün yeni motoru tanıtma görevini üstlenmesi gibi. Hakkını da yemeyelim, hiç fena oyun motoru değil CryEngine. **Crytek**, şu anda CryEngine'e ve elindeki oyunlara odaklanmış durumda. *HUNT*, *Arena of Fate* ve hali hazırda hayatta olan *Warface* geliştirme ekibini zaten esir almış durumdalar. Bir ara geçirdiği sallantılı dönem de düşünülünce, şu anda sıfırdan bir oyuna yüklenmelerini olası görmüyorum ben. Eldeki oyunlar hele bir çıksın, hele bir oyuncularla buluşsun, *Crysis*'in geleceği ancak o zaman masaya yatırılacaktır. Şimdilik tropik ormanlar ve üstün zırhımızın bize sağladıklarını dolaba kaldırma zamanı. İlk haber mi? Çıkacaksa bile, en erken 2017 diyorum ben. **-Sarp**

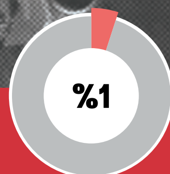
NOONE LIVES FOREVER

Bond Kızı Değil, Bond'un Kendisi



E3'te görme ihtimalimiz





Çıkma ihtimali

Bazen fikri mülklerin haklarının kimde olduğu meselesi öyle bir çetrefilli hal alır ki, içinden çıkılmaz. Olası bir *No One Lives Forever*'ın başına gelen de tam olarak bu işte. GoG.com, Steam vs. gibi hiçbir yerde satılamıyor, çünkü kimin oyunu satma hakkına sahip olduğu belli değil!

Karmaşayı özetlemeye çalışayım: Oyun 2000'de çıktığında isim hakları Fox Interactive'deydi. Fox Int.'i daha sonra Vivendi Universal Games aldı. Vivendi'yi de daha sonra Activision aldı, Activision Blizzard'la birleşti. Bu satın alma sırasında Activision bazı fikri mülkleri açık arttırmayla sattı. Ama GoG kullanıcılarının son yıllarda oyunun neden platformlarında olmadığını soruşturmaları üzerine, ne *NOLF*'ü yapanların, ne de Activision'ın oyunun isim haklarının kimde olduğuna dair en ufak bir fikri olmadığı ortaya çıktı!



Eski oyunları yeniden piyasaya süren bir şirket olan *Night Dive Studios* Şubat 2013'te "oyunun isim haklarının peşine düştüklerini" duyurdu. Nisan 2014'te "isim haklarının nerede olduğuna dair sağlam bilgilere ulaştıklarını" söyleyen firma, bir ay sonra oyunun isim haklarını almak için başvuru yaptı. Herkes heyecanlanmışken, Şubat 2015'de firmanın açıklaması hayalleri suya düşürdü: *No One Lives Forever* serisinin isim haklarına sahip olduğunu iddia eden Activision, 20th Fox Studios ve Warner Bros'u ikna edemedikleri için projeyi iptal ettiklerini açıkladılar.

Komik değil mi? Zamanında "*Half-Life*'dan sonra gelmiş en iyi FPS" olarak nitelendirilmiş bir oyunun ismi bir kağıt parçası üstünde, unutulmuş bir dolabın bir köşesinde çürüyor! **-Sinan**

WARCRAFT 4

Azeroth Artık Online Bir Savaş Alanı

World of Warcraft varken Blizzard yeni bir *Warcraft* oyunu yapar mı? Bunun cevabı *WoW* geri dönülemeyecek noktaya gelip gelmemesine, Blizzard'ın yeni bir gerçek zamanlı stratejiye girmek isteyip istemeyeceğine bağlı. Firmanın son yıllardaki stratejisi "her popüler F2P oyunu türünden bir tane çok iyi oyun çıkarmak". Bu yüzden, *Starcraft 2*'nin de tamamen yitip gitmesi lazım bana sorarsanız yeni bir *Warcraft* oyunu düşünmeleri için.

Ama bu iki oyun da ortadan kaybolsa dahi, **Blizzard** için en akılcı hareket, *World of Warcraft 2*'yi çıkarmak olacaktır. Bu nedenle, asla bir *Warcraft 4* göremeyebiliriz.

Tabii bir de işin "lore" kısmı var. *WoW* lore'u hakkında uzman olan eski OGZ editörü, *loremaster.com* sitesinin kurucusu Can Arabacı'nın fikri benden biraz daha farklı:

"Alternatif evrendeki Draenor'dan yürüyüp bundan önce o evrene bağlı olan Azeroth'un hikâyesini anlatabilirler aslında (Şu anki haliyle alternatif Draenor, bizim asıl Azeroth'a bağlandı bir geçitle. Alternatif Azeroth'a ne olduğu bilinmiyor). Yeni bir *Warcraft* gelecek olsa bile bir şekilde *WoW*'la çakışma durumu olacak.

Ama *Legacy of the Void* gelmek üzereyken Blizzard'ın GZS takımı yakında boşa çıkacak. O boşta kalan takımın sadece *HotS*'a değil, başka bir projeye de odaklanacağını düşünüyorum. Aslında filmin de gazıyla bir *Warcraft 1-2* reboot yapmaları süper mantıklı bir hareket olurdu. Zira filmler de ilk savaş döneminde geçip *Warcraft 1*'in hikâyesini ele alıyor.

World of Warcraft'ta şu an inişli çıkışlı da olsa ilerlemeye devam ediyorlar. *Warcraft 4*'ün *WoW*'la eşzamanlı ilerlemesi pek olası gözükmüyor. Tabii yine de Blizzard bu, hiç belli olmaz. Ek paketler arasını kitapla bağlamayacağız, o araya oyun yapacağız diye tutturabilirler."

İhtimal düşük olsa da, hikâyeye ve evrene reboot gelmesi ihtimali var. Hadi inşallah yaa! **-Sinan**



E3'te görme ihtimalimiz

%25 Çıkma ihtimali



GEARS OF WAR

Remastered mı? Yeni Bir Oyun mu?

Bangır bangır konuşulmasa da yeni *Gears of War* geliyor. Henüz oyunun ismi de, cismi de belli değil. Fakat yapımcı koltuğunda yeni bir isim var artık: **Black Tusk Studios**. Kendileri yeni bir ekip; sadece 2012 senesinden bu yana faaliyet gösteriyorlar. Daha önce çok büyük projelerde de yer almadılar üstelik. Fakat serimiz artık onların eline emanet.

XONE için elde olan özel oyun sayısının azlığına bakarsak *GeoW*'un yeni oyunu için bu E3'te ufak bir teaser görebiliriz. Fakat 2014 yılında yeni *GeoW*'un bir remastered olmayacağını söyleyen ekibin, ilk oyunun remastered versiyonu üzerinde çalıştığı ortaya çıktı. Belki de ekip ilk *GeoW*'u tekrar çıkardıktan sonra yepyeni bir serinin kapılarını aralayacak. Çünkü 2014 yılında oyun hakkında konuşan **Phil Spencer**, yeni *GeoW*'un önceki senaryo ile bir alakası olmayacağını, fakat orijinal serinin havasını koruyacağını belirtmişti. Eğer Spencer sallamadıysa, ortada ilk kez göreceğimiz bir *Gears of War* oyunu var. Fakat son günlerde konu hep Remastered üzerine dönüyor ve canımı sıkıyor. O yüzden ben diyorum ki önce *GeoW Remastered*'larını oynayacağız, ardından yepyeni *Gears of War*'ı göreceğiz! Güzelim seriyi sadece remastered ile bırakmazlar herhalde... **-Enis**

E3'te görme ihtimalimiz

%85 Çıkma ihtimali







E3'te görme ihtimalimiz



%90 Çıkma ihtimali

MAFIA III

Yapımcısı Kayıp Bir Serüven

Şimdi ilk *Mafia*'nın benim için yeri ve önemini size burada anlatmaya kalksam bana bu yer hayatta yetmez (O yüzden varsa elinizde *Mart 2015* sayısına, Son Jeton kısmına bir bakın derim). Sevdiğin bir oyunun devamının gelmesi insanı ne kadar heyecanlandırıyor sizler de bilirsiniz. Bu yüzden *Mafia 2* ile ilgili ilk videoları gördüğümde ağzımın suyu akmıştı, heyecandan mest olmuştum. Fakat ne oldu? *Mafia 2* beklenen o etkiyi yaratamadı. İlk *Mafia*'nın yaptığı devrimleri tekrarlayamadı, hikâyeyi yediremedi. Peki ne oldu bu oyunu yapan adamlara? Ne oldu da *Mafia 3* hakkında hiçbir şey duymaz hale geldik?

İlk oyunun yapımcısı **Illusion Softworks**, 2008 yılında 2K Games'in altına girerek **2K Czech** stüdyosuna dönüştü. O zamana kadar yeni *Mafia*'nın "*M*"sini duymamışken iki yıl sonra *Mafia 2*'ye kavuştuk. Fakat ardından bir şey oldu ve işler ters gitti. Son olarak Mart 2011'de *Top Spin 4*'ü yapan 2K Czech stüdyosunun o günden bu yana sesi dahi çıkmadı. Çünkü 2011 yılının Eylül ayında 40 tane çalışanın işine son verildiğini öğrendik. Bunun ardından stüdyonun kendine ait ofisi kapandı ve kalan çalışanlar yakınlardaki yerlere transfer edildi. Yani anlayacağınız tam anlamıyla bir 2K Czech'ten söz etmek artık mümkün değil.

Gelelim, "*yapımcısının artık hayatta kalmadığı bir serinin yeni oyununu görecek miyiz*" sorusuna... Kesinlikle göreceğiz. 2K Games böyle güçlü bir markayı (hâlâ insanlar deli gibi *Mafia 3* nerede diyor) harcamayacaktır. Farklı bir yapımcının ellerine emanet edecek, belki eski stüdyo çalışanları da işin içine katılacak ve *Mafia 3* sonunda gelecektir. Hatta büyük oranda geliştirmiş bile olabilir. İkinci oyunun ana karakteri Vito'yu seslendiren **Rick Pasqualone** bundan birkaç ay önce "*yakında Mafia haberleri duyacaksınız*" demişti. Ardından oyun hakkında bir şey duyamasak da bir dönem "*Mafia 3'ü E3 2015'te göreceğiz ve oyun Louisiana'da geçecek*" söylentisi ayyuka çıktı. Fakat bunun tam olarak dayanağı olmayan kuru bir söylenti olduğunu söyleyebiliriz. O yüzden bu sene içerisinde *Mafia* hakkında bir bilgi duymayı beklemiyorum. Ama tarih olarak günümüze yaklaşmak yerine tekrar geriye, *Mafia 1* zamanlarına dönüş yapan bir üçüncü oyun görme fikri beni heyecanlandırmıyor değil. Bu E3'te bir anda sürpriz olarak çıksa ya! Ne dersiniz? **-Enis**

BIOSHOCK

Sualtından Göklere, Ya Sonra?

"Rica etsem..." (Would you kindly) ile başlayan maceramız **Irrational Games**'in ellerinde göklere, yani Columbia'ya taşınmıştı. Sürprizleriyle beni şaşırtan (ama karanlık atmosferden korktuğum için biraz geç bitirebildiğim) *Bioshock* bir yana, *BS: Infinite* kafamdan tüm hikâyeyi silip baştan başlamak isteği uyandıran nadir oyunlardan olmuştu.

Ama sonra **Ken Levine** şirketini dinamitle doldurup patlatma kararı aldı (mecazi tabii canım), Irrational Games lağvedildi ve çalışanlar 2K Games'in içinde ve dışında başka pozisyonlara saçıldı. *Bioshock* isim hakları 2K'de hâlâ ama oyunun ruhunu üfleyen deha Levine başka diyarlarda. O nedenle doğru soru "*Bioshock'un devamı gelir mi?*" değil bence, "*Bioshock'un devamı aynı kalitede olur mu?*".

Bioshock 2, 2K Austin tarafından yapıldı ve diğer iki oyun kadar ses getirmedi. Üstelik bu noktada yeni bir adım atılması, yeni bir ütopya / distopya çekişmesi gerçekleşmesi lazım. Çünkü eski materyallerin üstüne yatmak, Irrational'ın ve dolayısıyla *Bioshock*'un tarzı olmadı. Uzun lafın kısası marka gücü yüzünden görmemiz olası olsa da, acaba görmesek mi dedirten bir seri *Bioshock*. **-Sarp**



E3'te görme ihtimalimiz



%65 Çıkma ihtimali







E3'te görme ihtimalimiz



%5

Çıkma ihtimali

S.T.A.L.K.E.R.

Dostun Ve Düşmanın Belirsizliği Oyuna Yansırsa

En sevdiğim 10 video oyunu serisi arasında başları çeken isimlerdendir *S.T.A.L.K.E.R.* İnanılmaz atmosferi, affetmeyen ve dünyasıyla bütünleşen zorluk seviyesi, özgün hikâye anlatımı, meta oyun konseptleri, küçük fakat derin iç kültürü, gerçekçi çatışma mekanikleri ve efsanevi total conversion modlarıyla tamamen içinde kaybolabildiğiniz bir dünya veren, gerçekten şaheser tadında bir seridir.

Ama oyun çok iyi satmadı, 2012'de **X-Ray 2** oyun motoruyla piyasaya dev gibi düşmeyi planlayan *S.T.A.L.K.E.R. 2* de iki defa iptal olduktan sonra artık GSC dağıldı. Peki yapımcı **GSC Game World**, serinin son oyunu *Call of Pripyat*'ı çıkardıktan sonra dağılıp, nerelere gitti?

Kitle fonlama yoluyla **Vostok Games**'i açan bazı eski GSC çalışanları, *Survarium* adında yeni bir free-to-play MMOFPS çıkardı (O oyun üzerine Enes'in yazdığı çok sağlam bir erken erişim incelemesi geçen ayki sayımızda).

Survarium, görsel tasarımı dışında *S.T.A.L.K.E.R.* serisiyle pek alakası olmayan bir oyun. Orijinal seriye daha yakın bir konsept tutturmayı hedefleyen *Areal* adında bir oyun da Kickstarter'da boy gösterdikten sonra 50,000 dolarlık hedefini tutturmasına rağmen, bir tür sahtecilik işi olduğundan şüphelenilerek kapatıldı, paralar iade edildi. Şimdilik tüm gözler *Survarium*'un üzerinde. O olmazsa, *Shadow of Chernobyl* ve *Call of Pripyat*'ın üzerinde çalışan efsanevi modcular bize en azından yeni bir oyun yaratacak kadar içerikli *total conversion* modları yaratmaya devam edeceklerdir. *S.T.A.L.K.E.R.*'ı henüz keşfetmediyseniz tek başınıza, yağmurlu bir günde eve kapanıp oynamanızı yürekten diliyorum. Devamı gelmeyecek diye küsüp gitmeyin hemen. **-Erim**



AGENT

Rockstar'ın Kayıp Çocuğu

Çoğunuz bu yapımı unutmuş olabilirsiniz ya da merakla bekleyeceğiniz bir sebep göremeyebilirsiniz. Ancak bu yapımı duymayan arkadaşlar; sıkı durun! Çünkü bu bir **Rockstar** oyunu! Üstelik de kayıp bir Rockstar oyunu!

Agent'ı ilk kez 2009 E3 konferansında görmüştük. 2007 yılında projeyi yavaştan çıtlatan Sony, iki yılın ardından PlayStation 3'e özel yeni bir oyunun geliştirildiğini duyurmuş, ardından da dev ekrana *Agent*'ın logosu gelmişti. Soğuk Savaş dönemini konu alacak yapım bir gizlilik/aksiyon oyunu olacaktı. Tam eski usul ajanlık yani. Fakat bunları duymamızla birlikte oyunun sesinin kesilmesi de bir oldu. 2009'un ardından uzun bir süre çıtı çıkmayan oyun için iptal edildi haberleri ortaya atıldı. Ardından oyun için 2011 yılında iki isim hakkının satın alınması *Agent*'a dair umutları yeşertti. Fakat dostlar o günden bugüne ara ara adını duysak da, konsept görsellerini görsek de resmi hiçbir açıklama yapılmaması oyunun iptal olasılığını güçlendiriyor.

Artık emin olduğumuz bir gerçek var ki *Agent*'ı PS3'e özel göremeyeceğiz. Hatta Sony'e özel olacağını bile sanmıyorum. Büyük ihtimalle Sony ve Rockstar arasındaki bir anlaşmazlık bu yapımı bilinmezliğe sürükledi. Ama içimden bir ses, belki farklı bir isimle bu oyunun PS4 ve XOne için bir şekilde dirileceğini söylüyor. Rockstar gibi bir firmanın soğuk savaş atmosferinde geçen bir aksiyon/gizlilik yapımını ortaya çıkarması fikri bile beni heyecanlandırıyor. Ortada hiçbir veri olmasa da bir yerden fırlayacağına dair inancınızı koruyun. **-Enis**



E3'te görme ihtimalimiz

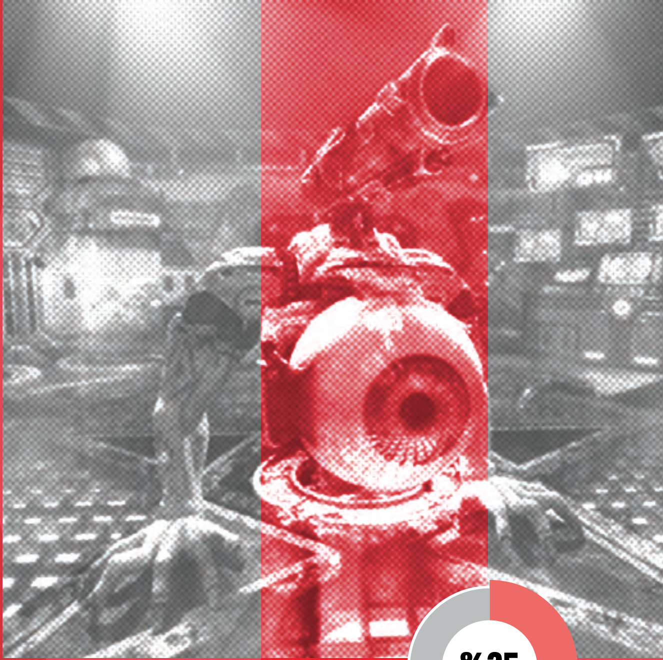


%5

Çıkma ihtimali

QUAKE

O Değil De, Akşam q3dm17'ye Gelen Var mı?



E3'te görme ihtimalimiz



Çıkma ihtimali

Çoğumuzun ilk multiplayer deneyimi olan *Quake*'e, cesur yeni oyun dünyamızda yer var mı? Elbette var deli misin!? Ama korkuyorum ki **id Software**'ın durumu fena. John Carmack'ın firmadan ayrılması, Zenimax altındaki id Software'e kurucusunun bile inancının kalmadığını gösteriyor bence. Ve o kadar seyrek oyun yapıyorlar ki, *Doom*'u çıkarana kadar paralel olarak ikinci bir oyunu yapıyor olmaları pek mümkün değil.

id'in *RAGE* hariç son 10 yılda çıkardığı üç oyunu da taşeron firmalara yaptırıldı (*Wolfenstein*'ı Machine Games, *Quake 4*'ü Raven Software, *Enemy Territory: Quake Wars*'u Splash Damage). Eğer *Quake*'e geri döneceklerse, onu da yine Raven gibi bir başka firmaya yaptıracaklardır. Büyük bir ihtimalle e-spor olmaya yönelik, free-to-play bir oyun olarak göreceğiz yeni *Quake*'i. Sırf tek kişilik bir FPS olmasına pek bir ihtimal vermiyorum.

İki sene önce yapılan bir röportajda id Software yöneticileri önceliklerinin yeni bir *Wolfenstein*, yeni bir *Doom* ve yeni bir *RAGE* olduğunu söylediler. *Wolfenstein* çıktı, *Doom* geliyor ve sırada yapılacak baba gibi yeni bir *RAGE* var.

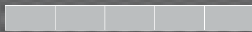
Kısacası, biraz daha bekleyeceğiz anacığım. **-Sinan**

COMMAND & CONQUER

Sok O Nükleeri Yerine!



E3'te görme ihtimalimiz



Çıkma ihtimali

Command & Conquer'ın gönlümdeki yeri, bana "PC oyunculuğunu sevdiren oyun" olarak apayrıdır. Bu yüzden, yıllar geçtikçe serinin gücünden kaybetmesi, **EA**'in keyfine göre değişmesi, garipleşmesini hüzünle takip ettim. Sadece multiplayer olan *Generals*'dan sonra *C&C 3* tekrar özüne döndürdü seriyi. Ama ondan sonra *C&C 4* ve "yürüyen üsler" fikriyle her şeyi berbat ettiler.

Serinin devamı ise ilk olarak 2011 VGA'de, *C&C Generals 2* olarak duyurulmuştu. Daha sonra ismi sadece *Command & Conquer*'a dönüşünce "n'oluyor, reboot mu geliyor?" diye heyecanlanmıştım. Ama oyunu 2013 Gamescom'da oynadığımda, çok farklı bir strateji çıktı karşıma. Tek kişilik oynanış olmayacaktı, ekonomisinin karmaşıklığı yüzünden hakim olmak zordu, ama yine de güzel bir oyun olacağı belliydi. Free2Play, tek kişilik senaryosu olmayan, oyun içi para ekonomisi üstünden dönen bir oyun gelecekti.

İki ay sonra, EA'in gerçek zamanlı strateji uzmanlarından oluşan Victory Studios kapatıldı ve oyun iptal edildi. Açıklanan sebep oyunun "oyuncuların istediği oyunu olabilecek bir fikri bulana kadar bu projenin iptal edildiği" idi. Bu EA'in oyuncuları dinlediği anlamına gelse de, oyun iptal edildi diye tüm bir stüdyonun kapatılması, bana işin arkasında EA'in "bundan yeterli para kazanamayız" diyerek bütçe kısıtlamasına gittiğini düşündürüyor.

Ama EA *C&C* ismini tamamen bırakmadı. Hali hazırda süren bir Web oyunu var. En yakın zamanda da oyuncuların istediği *C&C*'yi yapmak istediklerini açıkladılar. Ama bu ne zaman, nasıl olur hiç kimse bilmiyor. Ne olursa olsun, işin içinde Kane yoksa ben de yokum arkadaş! **-Sinan**



PRINCE OF PERSIA

Sarayda İkamet Ettiğin Günler Geride Kaldı

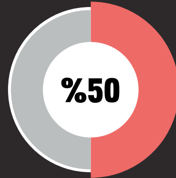
Zamanında okulumun bilgisayar odasındaki bilgisayarlardan birinde kurulu olan bu oyun, hepimize kan kusturmasıyla ünlüydü. *Sands of Time* ile birlikte Ubisoft bünyesinde sağlam bir üçlemeye dönüştü ama devam oyunları (reboot ve film oyunu) acıklı durumdaydı. *Sands of Time*'da zaman kontrolünü, *Warrior Within*'de zaman boyutları arasında dolaşmayı ve çok güzel bir dövüş sistemini, *Two Thrones*'da ise yepyeni bir karakter modunu bizlere tanıtıp, oynayışı tamamen bunlara göre ayarlamayı başarmış harika bir seriydi halbuki. Sonra zaman kumları olayı eskidi, yerine ilginç yeni bir fikir gelemedi, parkur sistemi de *Assassin's Creed* ile *PoP*'dakinin asırlarca ötesine sıçrayınca seri suskunlaştı.

Peki Ubisoft'un seriyi tekrar sahneye çıkarma ihtimali var mı? Evet, özellikle de mobil platformlarda kullanabilecekleri çok garantili, satması çok rahat bir konsept olabilir (*Zaten Java zamanında yaptılar bunu da –Sarp*). Fakat son *Assassin's Creed* yeni duyurulmuşken, *Division* 2016'ya ertelenmişken, Ubisoft yarım oyun çıkarmamak için ekstra çaba sarf ederken proje listelerine bir ismi daha eklemek isteyeceklerini pek sanmıyorum şu aralar. Belki mobil platformlar dışında 2017'ye kadar pek bir şey duymayız diyeyim. **-Erim**



E3'te görme ihtimalimiz



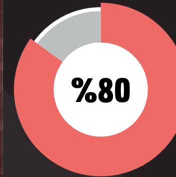


Çıkma ihtimali



E3'te görme ihtimalimiz





Çıkma ihtimali

DISHONORED 2

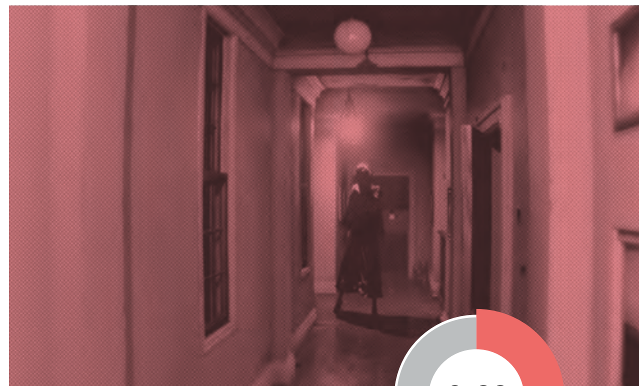
Dunwall'dan Ötesi De Var

2012'de gelen ilk *Dishonored*'ın kendine has tarzı ve harika sanat tasarımı dikkatli gözlere altının epey dolu olduğunu gösteriyordu aslında. Oyun boyunca etrafta bulduğumuz dokümanlar oyunun özenle yaratılmış bir evrene sahip olduğunu çıtlatıyordu. Corvo'nun hikâyesi kendi sınırlarını iyi biliyordu, bu evrende başka hikâyelere de epey yer kalmıştı. Bize de bu yeni hikâyeleri beklerken spekülasyon yapmak düşüyor.

Zamanında VG247'ye yollanan bir E3 basın bülteni fotoğrafında yeni oyunun adının *Darkness of Tyvia* olduğu, id Tech 5 motoruyla yapıldığı, ayrıca 2016 yılında geleceği söyleniyordu. Id Tech 5, *Dishonored*'ın grafik tarzını ekrana yansıtmaya uygun bir motor. 2016'da gelmesi ise arada 4 yıl geçmiş olması demek ve bu, yeni markalaşmış bir oyunun ortamlara dönmesi için makul bir süre. Ama 2014 E3'ünde hiçbir şey olmadı, umutlar sönüverdi. Yine de bu sene Bethesda'nın alıştığımızın aksine E3'te bir konferans düzenliyor olması, bu sızıntının gerçek olup olmamasından bağımsız bir şekilde bazı noktaları tutturmuş olabileceğini düşündürüyor. Çünkü bu tarz bir konferans tek bir büyük oyun duyurusu için fazla büyük kaçar, bu da demektir ki birden fazla büyük oyun duyurusu görebiliriz ve bunlardan biri de *Dishonored 2* olabilir. **-Onur**

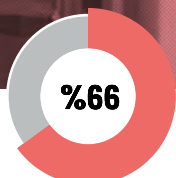
SILENT HILLS

Del Toro Kızgın, Kojima Kırgın



E3'te görme ihtimalimiz





Çıkma ihtimali

Korku oyunlarının yanına yaklaşamayan ben bile *Silent Hill: Homecoming*'e niyetlenmiştim. Gerçi yanımda iki arkadaş vardı (ki ikinci oyunu da öyle izlemiştim) ama çoğunlukla ben oynadım. *Silent Hill* de biraz bozanlardandı sevgili okur. En büyük kanıt da benim oyunu oynayabiliyor olmamdır. Ben ki tırım tırım tırsan, korkan adamım. Ben ki izlerken bile elimle yüzümü kapamaya kadar giden triplere girerim. Ben ki ilk *Silent Hill*'de radyodaki paraziti duyduğumda "ANNNEEEAA!" efekti verip kımıldayamam. Ben ki *Homecoming* oynadım, *Downpour*'u pas geçtim, filmini de tek başıma seyir eyledim. Daha da bir şey demiyorum, bence her şey çok açık.

Ama bu bizi *Silent Hills*'e, geçen ay demediğimizi bırakmadığımız, Kojima ve Konami'nin gerginliğine getiriyor. *Silent Hills* ve fragmanı olan *P.T.*, hatırladığımız o ruhu geri getirecek gibiydi. *P.T.*'yi tek başıma oynayamadım, içerisindeki bulmacaların karmaşıklığına saygı duymadan edemedim herkes gibi. Tabii Lisa... Başlı başına *Silent Hill*'in korkuya dair amaçladığı o sanrılarla çevrili temayı yansıtan karakteri. Bunların hepsi, ciddi şekilde rafa kalktı.

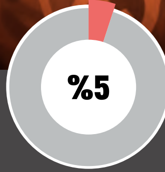
Guillermo Del Toro, Hideo Kojima ve Norman Reedus üçlüsü bu işten hoşnut değil tabii. Hatta Del Toro, projenin iptali ve sonrasında *P.T.*'nin apar topar PSN'den kaldırılmasına çok içerlemiş. *inSANE* projesi de patlayan ünlü yönetmen bir daha oyun dünyasına dönmeyi düşünmüyormuş.

E peki yeni *Silent Hill* oyunları? Ah tabii, neden olmasın! Ama *P.T.*'nin ağırlığında bir oyun? Hele ki Konami'nin mobile kayan politikalarında ağırlığı olan, sağlam bir *Silent Hill* oyunu? İşte onun için pek ümitlenmeyin derim ben. **-Sarp**



E3'te görme ihtimalimiz





Çıkma ihtimali

HALF-LIFE 3

Ya Çıkarsa!?

Önce, yüzyılın kehanetinden birini dile getirdiğim şu videoyu izlemenizi öneriyorum: tinyurl.com/ogz92-hl3

İşte bu yüzden, 28 Şubat 2016 yaklaştıkça stres seviyem artıyor. Ya çıkmazsa? Bunu söylediğim sırada o kadar uzak gözükmüştü ki gözüme 28 Şubat! Ama şimdi, bir yıldan az kaldı... Ya çıkmazsa!?!

Artık önemli olan *Half-Life 3*'ün çıkıp çıkmayacağı değil. O tren çoktan gitti. O oyuna heyecan duyanlar çoluğa çocuğa karıştı, iş güç sahibi oldu. Yeni bir dünya, yeni bir nesil var artık. Yepyeni kuralları olan bir oyun dünyası var. Valve da bunun farkında. Bu yüzden tüm gücüyle Steam'e, kendi free-to-play oyunlarına ve teknolojik yatırımlara asılıyor.

Valve'ın şu saatten sonra yeni bir *Half-Life* oyunu yapmasına neden olabilecek sadece iki şey var:

1- Ya hem *Dota 2* veya *CS: GO* kadar uzun ömürlü olup onlar kadar para kazandıracak, ama aynı zamanda *Half-Life*'ı 8 yıldır bekleyen "klasik" oyuncuları da tatmin edecek, para da kazandıracak bir formül bulacak.

2- Ya da insanları almaya yönlendireceği bir teknoloji veya hizmeti gündeme bomba gibi düşürmek için, onunla birlikte entegre edeceğine inanacak (Steam'i herkes *Half-Life 2*'yi oynamak için zorunlu olduğundan kurmuştu).

Bu iki durumdan en az birisi gerçekleşmedikçe, Valve'ın *Half-Life 3* kartını oynamayacağına adım gibi eminim (28 Şubat 2016'dan ben de ümidi kestim). Ama er geç *Half-Life* markası altında yeni bir şeyler göreceğiz. Er geç! Bizim Türkiye'de idrak edemediğimiz, o yüzden de hiç üretemediğimiz bir değer fikri mülkler. Ve insanlar 25-30 yıllık fikri mülklerinden bile vazgeçmiyor, elbet zamanı gelir diyerek. Elbet *Half-Life*'ın da zamanı gelecek. Ama Valve bu zamanı istediği gibi belirleyebilecek gücü elinde bulunduran birkaç firmadan biri (Ubisoft'un her yıl *Assassin's Creed* çıkarmaya mahkum olmasının tam aksine).

Half-Life 2 Episode 3 çıkmayacak. Şu saatten sonra 2 saatlik bir bölüm çıkarıp "bittiiii" demeyecek Valve. *Half-Life 3* veya adı ne olacaksa kutuplarda mı, Borealis'te mi, yoksa G-Man'in *Armutlu'daki devre-mülkünde* mi geçeceğinin de zerre önemli yok şu anda. Şu anda önemli olan Valve'ın oyun dünyasını şekillendireceği hangi üçüncü adımını *Half-Life 3* şekeriyle kaplayıp ağzımızı sulandıracağı. **-Sinan**

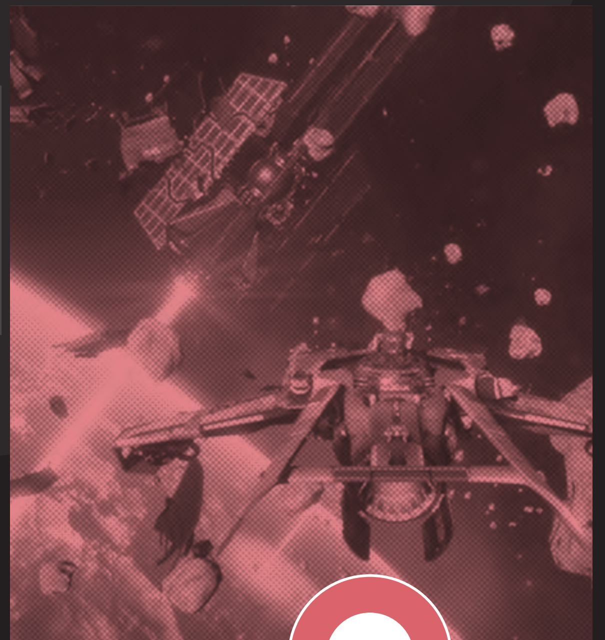
STAR CITIZEN

Çıkmadıkça Daha Çok Kazanan Oyun Yapmışlar

Star Citizen, çok güçlü bir Kickstarter projesi olarak başladı. İki milyon dolardan fazla parayı topladı, durmadı. **Chris Roberts**, kendi sitesi üstünden oyuna ait içerikleri satmaya devam etti. Filmi ileriye sarıyorum, çünkü bugün bile satışlar devam ediyor. 85 milyon dolara yaklaşan bütçesiyle 2012'den beri deli para kazandı *Star Citizen*. En son Kasım 2014'te oyuna yeni bir özellik ekleneceği duyuruldu artan para sebebiyle, sonra ise ses yok.

Durumu şöyle özetleyeyim, *Star Citizen* piyasaya çıkmadığı her gün para basıyor resmen. Günde en düşük 20 bin dolara yakın para ise oyunda kullanılacak olan içeriğe veriliyor. Ama oyun daha ortada yok. İnsanlar çıkmış hangar modülünde içlerini bile gezemedikleri gemilere, daha sonra hangarlarına koymayı umdukları akvaryumlara, fiziksel hiçbir karşılığı olmayan posterlere (fizikseli ayrıca parayla satılıyor) paraları gömüyorlar. 125 dolar vererek aldığınız Hornet F7C gemi (ki videolarda bolca gördünüz kendisini) altı aylık sigortaya sahip. Altı ay sonra patlarsa, dolarcıklarınıza elveda diyorsunuz. Ve görünüşe göre kimsenin bununla bir problemi yok. RSI, *Star Citizen*'ı ufak videolarla ve Chris Roberts'ın sağlam deneyimiyle (vaatlerinin hakkını vereceğine ben de inanıyorum bu arada) bu paraları topluyorlar.

Peki nereye kadar gidecek bu? Yani RSI, *Star Citizen*'ı çıkarırsa ne kadar kazanacak? Bir kere mağaza, yani oyundaki en ufak bir geliştirmenin bile gerçek parayla satıldığı yer *Star Citizen'ın* hep parçası olacak. Şimdilik herkes oyunun süper olacağı öngörüsüyle bu alımları yapıyor. Yani oyun çıksa, bazı yönlerde zayıf kalsa satışların düşme ihtimâli yüksek. Gemisi patlayan oyuncu oyundan keyif almamışsa yenisini almak yerine oyunu bırakabilir. Ama şimdilik, daimi bir hype ve para akışı var. 2016'da yüzünü gösterecek deniyor ama, RSI bu çıkış süresini ileriye atabilir. Peki onları suçlayabilir misiniz? **-Sarp**



E3'te görme ihtimalimiz





Çıkma ihtimali



inceleme

Bilen Adam

E3 GELİYOR E3! - 2015 SÜRÜMÜ

Bu yılki E3, yeni nesil konsolların ömrünün üçte birine yaklaştığımız ama hızını henüz bulamadıkları garip bir dönemde başlıyor. Her ne kadar her E3'ten önce olduğu gibi içim kıpır kıpır olsa da, bu yılki E3'ün hayal kırıklığı olabileceğini ve geçen yıl tahmin ettiğim oyunlar üstünden devam edeceğini düşünüyorum... Bu yüzden geçen seneki tahminlerimin hangilerinin tuttuğunu, hangilerinin tutmadığını ve hangilerinin bu sene yeniden gündemde olduğuna şöyle bir bakalım.

E3 ~~*2014*~~ 2015 Tahmin Tombalası Başlasın!

1. ~~*Yeni bir Fallout açıklanacak, Boston'da geçecek ama ismi Fallout Boston olmayacak.*~~ Bildim! Ve bence bu sene yeni Fallout açıklanacak.

2- ~~*Yeni bir Elder Scrolls ise açıklanmayacak, daha Skyrim'e doyamadım. Tamriel'e geri dönüş 2016'da zaar (Tamriel'e denk geldi, manzara koyduk!)*~~ Bilmişim, ama şu andan sonra Fallout gelirken yeni bir Elder Scrolls'un 2016'da gelmesi çok zor. En erken 2017.

3- ~~*Facebook'a satıldı diye herkes Oculus Rift'e küs olacak (özellikle 1 ve 2. şıklardaki oyunları yapan abiler).*~~ Bethesda'yı ve Face'i bilemem de, o sistem gereksinimleri yüzünden gerçekten herkes Oculus'a küstü.

4- ~~*E3 öncesi konferansında Sony Playstation Now ve kod adı Morpheus olan sanal gerçeklik gözlükleriyle şov yapacak.*~~ Yapamadı. Bu sene de yapamayacak.

5- ~~*NSA milletin bilgilerini çalarken, o milletin evine sürekli açık olan ve kalp atışını bile sezen bir alet sokmanın berbat bir fikir olduğunu anlayan Microsoft, E3 öncesi konferansında oyunlara abanacak.*~~ Hem de ne abandı! Ama bu sene elinde pek bir şey olduğunu sanmıyorum Microsoft'un. Yeni Gears, yeni Halo ve Quantum Break gibi beklenen bir iki oyun haricinde fıs bir konferans geliyor.

6- ~~*E3 öncesi konferansı olmayan Nintendo gariban kalacak (ama büyük bir sürpriz de yapabilir).*~~ Burada ben fıslamışım, çünkü Nintendo konferans yapmadığı halde oyuncular tarafından en beğenilen tanıtımları yaptı.

7- ~~*Ubisoft dört tane Assassin's Creed gibi oynanan oyun gösterecek (açık dünya, bir üssü bas, etraftaki alakasız görevlere koştur). Bunların ikisi Assassin's Creed, biri Far Cry 4, biri de sürpriz olacak.*~~ İki AC, bir FC4 doğru çıktı, ama AC benzeri sürpriz oyun yoktu ortada. Bu yıl Watch Dogs 2 gelecek, Division'ın ise fıs çıkma ihtimali gözümüze sokulacak!

8- ~~*Nintendo WiiU için yeni Zelda oyunu gösterecek "hadi yine iyisin"i koparacak bizden.*~~ Bilmişim! Bu sene çok daha fazla yeni Zelda göreceğiz, ama bunun Nintendo'nun yeni konsoluna çıkma ihtimali göz korkutuyor.

9- ~~*Yeni bir Prince of Persia göreceğiz (bu daha çok bir umut diyelim).*~~ Bu olmamış. Bu sene de olmayacak.

10- ~~*Bioware'i affedeceğiz (ucundan yeni Mass Effect görüp Dragon Age 3'ü ise bizzat oynayınca).*~~ Vallahi bu da tuttu! Bu sene ise yeni Mass Effect yeni göz bebeğimiz olacak, E3'ü sallama ihtimali yüksek!

11- ~~*Crytek Homefront 2'yi Xbox One exclusive olarak patlatacak.*~~ Homefront 2 patladı patlamasına, ama başka türlü patladı. Artık başka ellerde o oyun.

12- ~~*Mirror's Edge 2 ve yeni Tomb Raider oyununu kesin göreceğiz.*~~ ME 2 reboot da olsa duyuruldu. Bu yıl da oynanışlarını göreceğiz.

13- ~~*Sony'de yeni Uncharted'ı, Microsoft'ta yeni Halo ve Gears of War'u göreceğiz.*~~ Gears of War hariç gördük, bu sene de Gears of War görülür artık.

14- ~~*Şunları da ucundan görme ihtimalimiz var: Yeni bir Bioshock, ölümden dönen Prey 2, dev yalan Last Guardian, PS4 ve Xbox One için GTA 5 (ühü, belki de PC), Red Dead Redemption 2, yeni bir Fight Night...*~~ Bir tek yeni neslin GTA 5'i OK, diğerleri fısladı. Prey 2 zaten yok.

Bu yıl ise God of War 4, Red Dead 2, Watchdogs 2 duyurulacağını düşünüyorum. Ama bu yıl büyük firmalardaki çaptan düşüşü en çok hissettiğimiz yıl olacak gibi de geliyor. Yanılıyor muyum, 15 gün içinde göreceğiz.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Apotheon	8	78
Assassin's Creed Chronicles. China	7	70
Blue Estate	7+	56
Cities XXL	4	47
Dark Souls 2 Scholar of the First Sin	8+	78
Dead State	6	70
Final Fantasy Type-0 HD	6	73
GTA 5	8+	96
Hero of the Kingdom II	6+	-
Homeworld Remastered Collection	8+	86
Mortal Kombat X	9	83
Oceanhorn Monster of the Uncharted Sea	7+	73
Pillars of Eternity	9+	90
RIDE	5	65
Screamride	7+	70
Shelter 2	6+	57
Tengami	5	57
Titan Souls	7	75
Total War Battles: Kingdom	4	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.





İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Broken Age	66
Car Mechanic Simulator 2015	64
Crypt of the NecroDancer	69
Dungeons 2	70
Heroes of the Storm (Beta)	72
Kerbal Space Program	76
Not a Hero	74
Project CARS	60
Solarix	68
State of Decay Year 1 Edition	65
Stealth Inc. 2	80
The Evil Within: Consequence	75
The Witcher 3 Wild Hunt	50
Toren	77
Transocean: The Shipping Company	81
Wolfenstein: The Old Blood	62

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

"ESPOR DA NEYMİŞ?"

Birkaç sene önce bu cümleyi kuran firmalar, şimdi kafalarını hangi duvara vuracaklarını bilemiyorlar. Türkiye'de de özellikle Beşiktaş'ın League of Legends takımı sahibi olmasıyla işin ne kadar ciddiye bindiğini anlamaya başladılar. Rekabetçi oyunların sayısının hızla artmasına bir anlam veremiyorsanız, eSpor sektörünün gelişimini şöylece özetleyeyim sizin için:

İZLEYİCİ SAYISINDAKİ BÜYÜME	SEKTÖR GELİRLERİNDEKİ BÜYÜME
2012: 76 Milyon	2012: 130 Milyon $
2014: 117 Milyon	2014: 194 Milyon $
2017: 190 Milyon	2017: 465 Milyon $
	2020: 1 Milyar $



- Düzenli eSpor seyircilerinin %40'ı herhangi bir eSpor oyunu oynamıyor.

* Kaynak: Newzoo - Global Growth of eSports Report



THE WITCHER III WILD HUNT

ÖMRÜN YETTİĞİNCE AKLINDAN ÇIKMAYACAK BİR MACERAYA GİRMEK ÜZERESİN YOLCU, DERİN BİR NEFES AL...

ESER GÜVEN & ERCE GÜVEN

Rivialı Geralt. O artık aileden biri gibi. Birlikte ne maceralar yaşadık... Hafızamızı kaybettik, ne yaratıklar kestik, kral katili olmakla suçlandık, kendimizi politik çekişmelerin tam ortasında bulduk... The Rose of Remembrance görevini unutulmayacak şekilde hafızamıza kazıdık (ah Triss ah). Iorveth ve Roche arasında yaptığımız seçim bizi birbirinden farklı iki maceraya sürükledi. Bunların tümünü de büyük bir keyifle yaşadık, Geralt'ı deli gibi benimsedik. Yüzündeki yarasından öptüğümün Geralt'ı be! Ve maalesef artık hikâyemizin sonuna geldik.

The Witcher 3 inanılmaz bir oyun. Öncelikle bunu söyleyelim. Klasik RYO oynama alışkanlıklarınızı bir kenara bıraktıracak kadar detaylı, son derece karmaşık ama bir o kadar da basit, görselleri ve müzikleriyle sizi her zaman oyunun içinde tutan, Geralt'ın hikâyesi nasıl bitsin diye düşünerek daldığımız uykularda gördüğümüz en çılgın rüyaların hayat bulmuş hali *The Witcher 3*. Karanlık olmadan aydınlığın, acı olmadan kazancın, savaş olmadan aşkın olmayacağın kanıtı. *The Witcher 3* tek kelimeyle şapka çıkarılacak bir oyun.

Wild Hunt, Geralt'ın hikâyesinin son halkası. Geralt, yaratık kesip altınları toplamak ve bu altınlarla çapkınlık yapmak dışında bir şeyle uğraşmayan bir adamdan; derin politikalara dalan, kral katillerini kovalayan bir avcıya dönüştü. Serinin son oyununda ise çok daha asil bir amacı var Geralt'ın. Kızı gibi yetiştirdiği tek öğrencisi Ciri'nin peşinde bu sefer. Ciri'nin izini sürerken de Wild Hunt (Yaban Avı) denen, tüm Temeria'ya korku salmış grupla uğraşmak zorunda. Bir de politik durumun karmaşıklığı var tabii. Normal zamanlarda politikadan uzak durmaya çalışan Geralt bu sefer ister istemez kendisini bu karmaşanın tam göbeğinde buluyor.

KAOSUN GÜZELLİĞİ

Dedim ya *Witcher 3* karmaşık ama bir o kadar da basit bir oyun diye. Bu dediğimi size en iyi anlatacak olan şey oyunun giriş kısmı. *Witcher 3*'ün ne denli görkemli bir oyun olduğunu anlamadan önce geçireceğiniz 1-2 saat içerisinde oyun elinizi nazikçe tutarak sizi sistemlerin etrafında hoş bir gezintiye çıkaracak. Şuna bas, buna dokun demeyecek. Doğru yerde doğru şekilde sizi uyaracak ve kısa sürede Geralt'ı kendi vücudunuzun bir parçasıymış gibi kullanmaya başlayacaksınız. Tabii ilk sahnelerin şokunu uzun süre üzerinizden atamayabilirsiniz. Senaryonun başlangıcı önünüzdeki bu muhteşem maceranın habercisi niteliğinde.

İlk 1-2 saati geçtikten sonra *Wild Hunt*'ın devasa dünyasını ve içeriğini algılamaya başlayacak noktaya geliyorsunuz. Başlangıç haritası hayal kırıklığı yaşatmak için değil, oyunun cüssesinden korkup kaçmanızı engellemek için. Sağda solda birkaç görev, Witcher kontratı, ana senaryonun ilk parçaları. Açık dünya hissine ulaşmanızın engellendiğini hissettiğiniz bu nispeten küçük haritadan dışarı adımınızı atıp Velen'e ilk ulaştığınız an ise ağzınızın açık kalacağını garanti edebilirim. Harita tuşuna dokunduktan sonraki 2 dakika boyunca haritayı sağa sola çekiştirebilir, oyun alanının büyüklüğü ve yapacak şeylerin çokluğu karşısında küçük dilinizi yutmamaya çalışabilirsiniz. Ha unutmadan, eğer bu noktada bile şaşkına döndüyseniz ilk köyünüzü ziyaret edip ilan panosunda ne var ne yok topladıktan sonra haritaya bir daha bakın ;)

Wild Hunt devasa bir oyun. Yani devasa derken gerçekten öyle. Oyundaki her şeyi yapmak için 200+ saat harcanması gerektiğini söylüyor oyunun yapımcıları. Ben daha o noktada deği-





İŞARETLER



AARD
Bu işaret sayesinde göndereceğiniz kinetik enerji dalgalarıyla düşmanlarınızı sersemletebilir, hatta onları yere devirebilirsiniz. Yere devrilmiş düşmanların o anki sağlıkları ne olursa olsun tek hamleyle öldürülebilme şansı bu işareti paha biçilmez kılıyor. Ayrıca Aard sayesinde yıkılmaya yüz tutmuş duvarları ya da sağlam olmayan kapıları yerle bir etmeniz mümkün.



IGNI
Meşhur ateş topumuz. Igni'yle sadece düşmanlarınızı alevler içinde bırakabilirsiniz. Kıyafetleri (ya da duruma göre postu, tüyleri, gagası, kanatları vb...) tutuşmuş bir düşman kadar paniklemiş bir düşman olamaz. Sağda solda görebileceğiniz barut fıçılarını patlatmak ya da yanıcı gazlarla ortaya alevli bir şeyler yapmak da Igni'yle mümkün. Enerjimi daha faydalı işler için harcayayım diye düşünen Witcher'larsa Igni sayesinde sımsıcak bir kamp ateşi yakabilirler.



YRDEN
Yrden sayesinde düşmanlarınıza büyülü bir tuzak kurabiliyorsunuz. Etkisi düşmandan düşmana değişiklik gösteriyor. Yrden'in olmazsa olmaz bir kullanım alanı varsa o da Wraith'ler. Tuzak kurmadan bir Wraith'i (Her çeşit Spectre yaratık, özellikle de Witcher kontratı olanlar) öldürmeye çalışmak havanda su dövmekten farksız.



QUEN
Quen, Geralt'ın görünmez zırhı. Geralt'ın kendi üzerinde kullandığı bu işaret ona düşmanlarından gelecek saldırıların bir kısmına karşı koruma sağlıyor. Quen'in en faydalı kullanımına üzerinizde hafif bir zırh varken ulaşıyorsunuz. İşaret ne kadar kısa sürede yeniden kullanıma hazır olursa o kadar uzun süre darbelere karşı korunmanız olacak demektir.

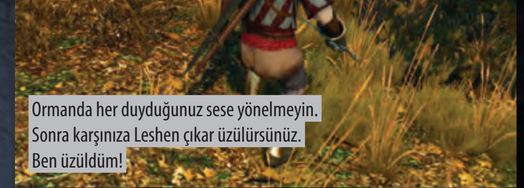


AXII
Axii oyunun en eğlenceli işareti. Sadece düşmanlarınızın kafasını karıştırmakla, onları belirli bir süre savaşın dışında tutmakla kalmıyor; aynı zamanda karşılaşacağınız NPC'lerle yaptığınız konuşmalarda birden bire daha ikna edici hale gelmenize de yarıyor.



lim. Hatırlıyorum da *Dragon Age Inquisition*'ı bitirdiğimde oyun saatim 146 saati gösteriyordu. Eminim *Witcher 3*'le o rekorumu kıracağım ve bunu yaparken de çok eğleneceğim. Çünkü *Witcher 3*'ün dünyası "çakma" görevlerle dolu değil. Hiçbir şey oyuncuda 'kopyala ve yapıştır' hissi uyandırmıyor. Ana görevler bir yandan ilerlerken (ki aynı anda senaryoyu ilerleten birden fazla görev var), Witcher kontratları, hazine avları, ikincil görevler ve haritanın her bir köşesinde saklı gizler sizi sürekli diken üzerinde tutuyor. Bir köye gidip ilan panosundaki notları topladığınızda bir anda yakın çevreniz beyaz beyaz parıldayan soru işaretleriyle doluyor. Her ne kadar bu soru işaretleri belirli görev tiplerini işaret ediyor olsa da merakınız her zaman ağır basıyor. Acaba şu yakındaki soru işaretinin altında beni hangi hazine bekliyor diye düşünüyorsunuz. Ama gerçekten hazine olup olmadığından da emin değilsiniz. Belki size yetenek puanı kazandıracak bir güç taşı, belki de asiler tarafından hapsedilmiş bir demirci bulacaksınız soru işaretinin altında.

Witcher'ın dünyası karanlık olmasına karanlık, ama bir o kadar da eğlenceli. Sürekli yaratık kesip durmaktan yorulmayın diye (ki bu konuda oyun sizi hiç de eksik bırakmayacak) araya serpiştirilen nispeten daha "hafif" görevler de var etrafta. Birkaç yumruk sallayıp kayda değer paralar kazanabileceğiniz "dövüş kulüpleri", at sırtında dörtnala rakiplerinizi alt etmek için uğraşacağınız at yarışları da var. Hele bir de Gwent var ki tek başına oyun olsa olurmuş. Kısacası önceki iki *Witcher*'daki zar oyunu yerini bu stratejik kart oyununa bırakmış durumda *Wild Hunt*'ta. Oyunun kartlarını ilk gördüğümde *Magic* veya *Hearthstone* benzeri bir kart oyunu beklediğimi itiraf etmeliyim, ama Gwent daha farklı ve bir o kadar stratejik bir kart oyunu olmuş. Velen'den Novigrad'a, Skellige adalarına kadar her alana dağılmış bu eğlencelik görevler sayesinde *Witcher*'ın karanlık dünyasında rahat bir nefes alabiliyorsunuz.



Ormanda her duyduğunuz sese yönelmeyin. Sonra karşınıza Leshen çıkar üzülürsünüz. Ben üzüldüm!

AYAĞINI YORGANINA GÖRE UZAT

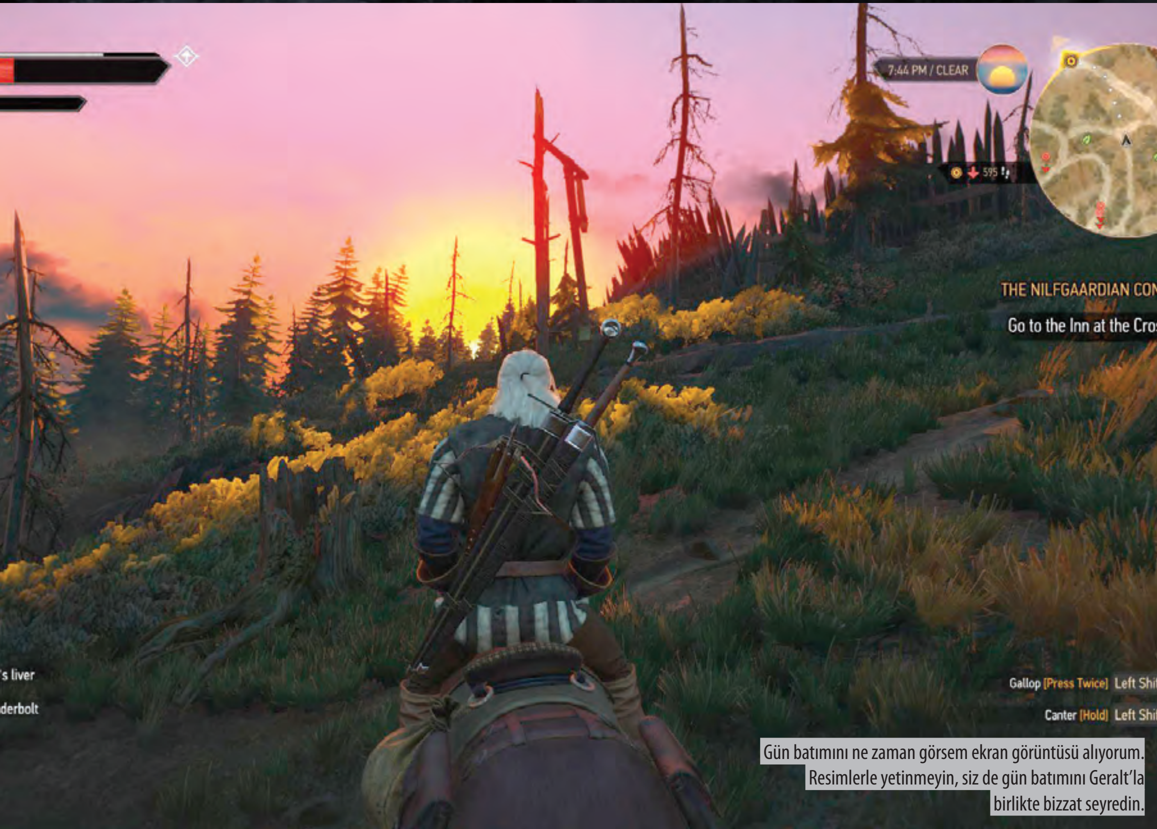
Tamam her yer görevlerle dolu ama dikkatli olun! *Witcher 3* dinamik zorluğa sahip bir oyun değil. 15. saatimin sonunda görev ekranımda karakter seviyemin 3-4 katından daha zor birçok görev vardı. Daha ilk köyümde dolaşırken ve henüz 5. level bile olamamışken 33. level bir Witcher kontratı aldığımı hatırlıyorum. Bırakan kontratları, şu az önce bahsettiğim soru işaretlerinin gizlerini ararken bile birdenbire kendinizi sizden 10 kat daha güçlü bir yaratıkla burun buruna bulabilirsiniz. Dinamik zorluğun olmaması (kısacası oyun dünyasındaki yaratıklar sizinle birlikte güçlenmiyor) *Witcher 3*'ün dünyasını daha inanılır hale getiriyor. Karşınıza çıkan dev Wyvern'e daha 5. level'dan dalamıyor olmanız oyundaki heyecanı yükseltiyor ve görevler dışında da kendinize hedefler koymanızı sağlıyor. Mesela ben oyunun daha en başlarında keşfettiğim 10. level bir Nightwraith'i her level atlayışımda öldürmeyi denedim. Hoş, 10. level'a kadar bunu başaramadım ama yine de oyun bana bir amaç verdi. Yazılı çizili görevlerin dışında bir amaç. Ha bu demek değil ki bu tür yaratıkları aynı level'a ulaşmadan öldüremezsiniz. Gayet de öldürebiliyorsunuz. Yeterli hazırlığı yapar, yaratığı zayıf düşürecek yanları öğrenir ve bunları kullanırsanız kendi level'ınızın üzerindeki yaratıkları öldürebilirsiniz. Benim Nightwraith ile olan olayım biraz inada bindi, kolaylaşmasını da istemedim açıkçası. Sadık atınız Roach'la bir sonraki durağınıza doğru ilerlerken ağaçların arasında gezdiğini fark ettiğiniz o korkunç yaratığı 5 level

OFİSTEKİLER NE DİYOR?

ORTALIK ALEV ALIYOR!

Avlanması gereken bir Nightwraith var. Takmışım kafaya, benden 6 level üstte de olsa yiyeceğim onu. Görev zorlu ama dirayetim yerinde. Gece gece gidiyorum yanına, ne de olsa başka saatte çıkmıyor karşıma. Ben Nightwraith ile döne döne düelloma başladığım anda fark ediyorum ki etrafta daha düşük seviye wraith'ler var ve çevremi sarıyorlar. Tamam, seviyeler düşük olsa da çok can yakıyor bu kadınlar ama Geralt'ın etrafta yuvarlanarak kaçışı ünlüdür ya, ben de kaçarım diyorum... ta ki etrafta bulunan ahşap enkazlar bir bir alev alana dek. Bir ara öyle sıkışıp kaldım ki, bir tarafta Nightwraith barikat kurmuşken iki çıkışımı wraith'ler çığlıklar atarak kapatıyor. Arkamda ise yanan bir enkaz var. Yahu nasıl bir harita alanı, nasıl bir amaçla planlanmış burası anlamadım ki! Ama olsun, severim sürprizleri, bir anda beklenmedik durum içinde kalmayı. Oradan kurtuldum dostlar, paçayı kurtardım ama ter içinde de kaldım yani. Onlarca kaliteli görevin, başarılı mekaniklerin ötesinde tomarla da sürprizi var bu oyunun. Koridor shooter'ların devrinde böyle dolu bir oyunu oynamak bir zevk, bir onur resmen. **-Sarp**





Gün batımını ne zaman görsem ekran görüntüsü alıyorum. Resimlerle yetinmeyin, siz de gün batımını Geralt'la birlikte bizzat seyredin.

aşağıdayken kesmeye çalışmanın ve ardında bırakacağı ganimetlerin hayalinin verdiği heyecan sizi her an tetikte tutuyor. Ölünce de Erce'yle küçükken bolca söylediğimiz gibi: "Reset, baştan load".

Oyunun karmaşıklaştığı yer de burası işte. Hazineler, ganimetler oyunda gırla gidiyor. Ganimet delisi *Diablo* bile *Witcher 3*'ün yanında şaka gibi kalıyor. Ganimet derken sadece parlak zırhlardan, birbirinden keskin kılıçlardan bahsetmiyorum. Sadece birbirinden 1-2 seviye farklı alet edevat değil konumuz. Kullandığınız her silahın ve zırhın birçok yan özelliği var. Bu yan özellikler karakter gelişiminiz ve oyun stilinizle paralel olarak önem kazanıyorlar. Gidip de bir diğerinden 3-4 seviye düşük bir kılıcı kullanmak hiç de şaşırılacak bir olay değil *Witcher 3*'te. Bu "düşük" seviye gibi görünen silah öyle yan özellikler sunuyor ki sizin için vazgeçilmez oluyor. Örneğin eğer düşmanlarınızı ateşe vermeyi seviyorsanız Igni'nin gücünü artıran bir kılıçtan 3-5 fazla dps için vazgeçmek akıllıca bir hareket değil. Ya da oyunun başlarında hızla seviye atlamak isteyenlerin %20 exp bonusu sağlayan gümüş kılıçlarını bir kenara bırakmaları hiç de kolay olmuyor. Tabii bir de setler var. Geralt'ın uzun uğraşlar sonucunda önce tek tek şemalarını, sonra o şemalar için gerekli materyalleri, sonra da o materyalleri istenen ürüne çevirebilecek yetenekte demircileri bulmasını gerektiren setler. Witcher ekipmanları olarak adlandırılan bu setler oyunun en değerli eşyalarından olmakla kalmıyor, az önce belirttiğim daha fazla dps mi, yoksa yan özellikler mi sorusunu sık sık kendinize sormanıza sebep oluyor.

Eğer bu kısma kadar sistem size karışık gelmediyse bir de malzeme konusuna göz atalım. Oyun sırasında bir ton malzeme buluyorsunuz ve bu da sizi oyunun son derece detaylı crafting alanına yönlendiriyor. Bulduğunuz her şey parçalarına ayrılabiliyor ve böylece daha da fazla malzeme elde ediyorsunuz. Yerden eski püskü bir kılıç mı buldunuz, verin demirciye parçalasın onu; sonra da elinize geçen saf demirle gidin daha güzel bir kılıç yapın. Yol kenarında yatan cesetten güzel bir ipek gömlek mi buldunuz, sökün gitsin. Böylece elinizde güzel birkaç parça ipek ve iplik olacak. Belki de nehir kenarında gezerken karşınıza bir deniz kabuğu çıktı. Sakın ola değersiz diye almamazlık etmeyin. İçinden iyi para eden güzeller güzeli siyah bir inci çıkabilir. Kısacası bulduğunuz her şeyi toplamalı, tam bir çöpçü olmalısınız. Eğer ağırlık problem olursa parçalayın hepsini ve materyalleri saklayın. Belki de bir sonraki köşeyi döndüğünüzde hayallerinizi süsleyen yepyeni bir Witcher kılıcına ait şemayı bulursunuz. Tabii bu kadar malzemeye envantere sığdırmak da kolay iş değil ama oyunda 160 birime kadar çıkabiliyorsunuz. PC'de mod desteğiyle 9999'a kadar yolu var.

OLASILIKLAR DÜNYASI

Tabii sadece kılıçlar, zırhlar değil yaptıklarımız. Bir de Geralt'ın bir diğer uzmanlığı var: İksirler. Aslında sadece


Emektar dostum Roach poposuna asılı Griffin kafası hakkında ne düşünüyor acaba?


Eeee tamam gözdağını aldık biz.

DİKKAT EDİN!

- Alacağınız görevlerde başarısız olabileceğinizi unutmayın. Quick Save'i F5'e boşu boşuna koymamışlar.
- Witcher ekipmanlarını parçalarına ayırmadan ya da satmadan önce iki kere düşünün. Onlara ne zaman ihtiyaç duyacağınız belli olmaz ;)
- Normal Gwent oyuncularının bile galibiyetiniz sonrası size 1 adet kart sağlayacağını unutmayın.
- Elinize geçen tüm kitapları, dokümanları okuyun. Görevler, karakterler, yaratıklar hakkında paha biçilmez bilgiler o tozlu sayfaların arasında saklı.
- Her şeyi alın. Nerede ne bulursanız alın. Bitkileri toplayın. Yerde hiçbir şey bırakmayın. Ne zaman bir demircinin kapısını çalsanız bunun faydasını fazlasıyla göreceksiniz.
- Her tüccarın stoğunu inceleyin. Ender bulunan kitaplar, Gwent kartları, hazine haritaları bulabileceğiniz kıymetli şeylerden sadece birkaçı.
- Aynı renk mutagenlerle yetenekleri gruplayın. Zaten % artışları gördüğünüzde farklı bir şey yapmaya kalkacağınızı sanmam.
- Haritaları iyice elden geçirin. Soru işaretlerinin hangi gizleri sakladığını öğrenin. Özellikle başlangıç alanında beş Place of Power bulunduğunu ve bedavadan beş yetenek puanı kazanabileceğinizi unutmayın.





BOL BOL BEDAVA DLC

CDPR DLC'ler konusuna neredeyse diğer tüm firmalardan farkı bir gözle bakıyor. Daha 3-5 gün önce tonla para verdiğiniz oyuna yapılan küçük eklentiler için bir kez daha para vermenin saçmalık olduğunu düşünüyor firma. İşte bu yüzden daha oyun piyasaya çıkmadan önce irili ufaklı 16 ücretsiz DLC sözü verdi CDPR. İlk haftanın indirilebilir içerikleri Geralt'ın saç sakal modu ve Temerian zırhıydı. İkinci haftaysa yeni bir Witcher kontrat görevi ve Yennefer'in alternatif görünümü oyuncuların beğenisine sunuldu.

iksirler de değil. Yağlar, bombalar da yapabilirsiniz. Hem de onları yapmak için ne demirciye ne de bir başkasına ihtiyacınız var. Eğer yeterli malzemelere sahipseniz oturun yere, karıştırın çantalarınızı ve istediğiniz iksirleri hemen orada yapıverin. *Witcher 3* önceki oyunların iksir hazırlama sistemini bir adım ileriye taşıyor. Artık çok daha fazla iksir, yağ ve bomba seçeneği var. Haritaların her tarafının toplanmayı bekleyen nadir bitkilerle dolu olduğunu düşündüğünüzde tüm bu işlemler biraz göz korkutucu olabiliyor. Ama merak etmeyin, bir iksiri ya da yağı ya da herhangi bir diğer simya ürününü bir kez yapmanız yeterli. 2-3 kullanımlık iksirleriniz bittiğinde tek yapmanız gereken birazcık meditasyon. Dinlenmiş bir şekilde ayağa kalktığınızda tüm simya ürünlerinizin yenilenmiş olduğunu göreceksiniz.

Bir ürünü tek bir kez yapmanın yeterli olması oyuncuyu büyük bir külfetten kurtarıyor ve aynı zamanda farklı olasılıkların da önünü açıyor. Oyunda yaptığınız simya ürünlerinin gelişmiş versiyonlarını da yapma şansına sahipsiniz. Daha önce söylediğim gibi simya ürünlerini kendi başınıza yaptığınız için tek meseleniz gerekli malzemeleri bulmak. İster bulduğunuz bitkileri, parçalarına ayırdığınız ganimetleri, yaratık parçalarını kullanın; isterseniz de eksik kalan malzemeleri kasabalarda bulabileceğiniz dükkânlardan satın alın. Ne kadar çok sayıda iksiri oyunun erken safhalarında yaparsanız sizi bekleyen tehlikelere karşı o kadar avantajlı duruma geçersiniz.

Düşünün mesela, şu az önce bahsettiğim 10. level yaratık: Nightwraith. Eğer level'ınız çok yüksekse tabii ki de kafadan dalıp işi çözebilirsiniz. Ama dengiyken veya ondan daha güçsüzken onunla başa çıkmak istiyorsanız yapmanız gereken hazırlıklar var. Önce gümüş kılıcınızı Specter yağıyla güzelce bir yağlayın, ohh gıcır gıcır oldu. Sonra Thunderbolt iksirinizi ve Swallow'u cebinizde hazır edin. Ettiniz mi? Şimdi de işaretlerinizden Yrden'i seçin ve rakibinizi beklemeye başlayın. Nightwraith karşınıza çıkar çıkmaz Thunderbolt iksirinizden bir yudum alıp Yrden'le tuzağınızı koyun. Az önce hiç hazırlıksızken tek hamlede canınızı alan bu korkunç hayaletin artık hiç şansı yok. Gördünüz değil mi hazırlık yapmanın bu oyunda ne kadar önemli olduğunu? Ve aslında oyunu eğlenceli kılan da bu. Yoksa her önünüze gelene sadece kılıçla dalıp öldürmek o kadar da keyifli olmazdı.

GERALT DA KİM?! ÇOK YAŞA CİRİ!

Witcher 3'ün Geralt'ı formunun zirvesinde. Hareketleri çok doğal. İster at üstünde düşmanlarınızın kafaları tek darbeyle uçurun, isterseniz de göğüs göğüse çarpış-



OFİSTEKİLER NE DİYOR?

DAĞLARI AŞTIM TEK BAŞIMA

Witcher 3 için şu saatten sonra ne methiyeler dizsem boş. Zaten siz bu satırlara gelene kadar oyun hakkında bolca övgü duymuşsunuzdur diye tahmin ediyorum. Ben aslında sizlere oyunun sonlarına doğru yaşadığım benzersiz deneyimden bahsetmek istiyorum. Geralt ile maceramın sonlarına gelmişken yaşadığım o tarifsiz duyguyu kaleme almak istiyorum... Skellige'yi bilirsiniz. Dağlarıyla meşhur bir adamızdır. İklimden dolayı kar tutmuş pek çok yamacı vardır. Diktir de bu yamaçlar. Oyunun sonlarına doğru bir yere gitmem gerekiyordu. Haritadan baktığım zaman yamacın arkasında kalıyordu bu yer. Yani ya 4000 adım geri gidip dolaşacaktım etrafından ya da o dik yamacı aşacaktım bir şekilde. Dedim ki kendi kendime "çıkarım ben buradan". Başladım atlaya zıplaya yamacı çıkmaya. Bir şekilde tepe noktasına gelebildim. Fakat asıl sorun da burada başlıyordu. Aşağı inemiyordum. Sağa bakıyorum dimdik, sola bakıyorum dimdik. Aşağısı deniz, fakat atlasam kesin kayalara çarparım. En sonunda hafif eğimli bir yer buldum. Bakın, oyunun haritasında çıkabileceğim en yüksek dağların birindeydim diyorum. Ve bula bula neredeyse 90 derece dik gibi duran bir eğim bulabildim. Ben de kendimi aşağıya salmaya karar verdim. İşte o an Witcher 3 kariyerim boyunca eşine hiç rastlamadığım bir zevke vardım. Geralt ile aralıksız bir şekilde 5 dakika kayak yapma zevkiydi bu. O an görevmiş, Ciri'ymiş, her şeyi unuttum. Sadece engelli bir kayak ve onun adrenalin duygusu kaldı. **-Enis**



Boyumdan büyük işlere kalkıştığım anlardan biri. Bu tiplerin seviyeleri iki katımdan azıcık daha fazla



CİRİ ASLINDA BİR "SOURCE". BÜYÜCÜLERİN AKSİNE CİRİ GÜCÜ KULLANMIYOR, ONUN BİR PARÇASI. O NEDENLE DE ÇOK DEĞERLİ.

GRAFİKLER KÖTÜ MÜ NE? HAYIR!

Wild Hunt'ın piyasaya çıkmasından 1-2 hafta önce forumlar enteresan bir tartışmaya sahne oldu. Kimileri felaket senaryoları eşliğinde CDPR'ın oyuncuları nasıl kandırdığından, oyunun özellikle de PC sürümünün grafiklerinin nasıl da kötü olduğundan bahsetmeye başladılar. Konunun çıkış noktasıysa Witcher 3'ün 2013 ve 2014'te tanıtımında kullanılan videolardı. Oyun 2 yıl önce bile daha güzel gözükürken ne olmuştu da grafikler bu kadar "kötüleşebilmişti".

Konunun özü Witcher 3 gibi iddialı bir oyunu hazırlayabilmek için CDPR'ın konsol desteğine de ihtiyaç duymuş olmasında yatıyor. Firma bu konuda açık: "Eğer konsollar olmasaydı Witcher 3 şu an olduğu gibi bir oyun olamazdı." E haliyle PS4 ve XOne işin içine girdiğinde de grafiklerde birtakım ayarlamalar yapılmak zorunda kalınmış. Ama gidip 2 yıl önceki bir videoyla gerçek oyunu karşılaştırıp "grafikler kötü" demek tamamen saçmalık. Eğer ortada öyle bir video olmasaydı bu eleştirileri yapan herkes "muhteşem grafikler" naraları atıyor olurdu. Kısacası bu söylentilerin canınızı sıkmasına izin vermeyin. Witcher 3 bu haliyle de muhteşem görünüyor.



Bu rengarenk taşlara ilk dokunuşunuzda bedavadan bir yetenek puanı alıyorsunuz. Sonraki seferlerin her birinde de ilgili işaret gücünüz 30 dakika boyunca artıyor.



malara girin. Geralt'ın hareketlerindeki akıcılık üçüncü oyundaki dövüş sistemini serinin en iyisi yapıyor. Doğru zamanda yaptığınız blokla düşmanı sersemletip bir tekmeyle onu yere serdikten hemen sonra dönerek kılıcınızı savurabilir ve arkanızdan sinsice yaklaşan diğer bir düşmanı ortadan ikiye bölebilirsiniz.

Ondan sonra ister yuvarlanarak biraz alan kazanın, isterseniz de Igni işaretinizle diğer herkesi ateşe verin. Dövüşler hiçbir zaman akıcılığını kaybetmiyor. Burada tek sıkıntı yuvarlanma ve savuşturma hareketlerine alışmanın başlarda biraz güç olması. Alt ve Shift tuşlarıyla birlikte yön tuşlarını kullanmanız gerekiyor ve bazen savaşın hızı içerisinde tuşlar birbirine girebiliyor. Yan tarafa atlayacağım diye salak salak koşturduğum çok oldu ama zamanla alışılıyor tabi bu tuşlara. Belki gamepad ile oynamak daha rahat olabilirdi, denemek aklıma gelmedi açıkçası. Hatırlarsınız ilk oyunda doğru zamanlama yapmadığınız sürece tarla fareleriyle bile baş etmek oldukça güçtü. *Witcher 2*'de zamanlama işi yerini daha dinamik savaşlara bıraktı. *Witcher 3*, ikinci oyunun bu başarılı sistemini alıp bir adım daha öteye taşıyor. Tabii sistemin gelişimi sadece hareketlerin daha akıcı hale gelmesinden ibaret değil. İlk oyundan beri Geralt'ın zor anlarında en büyük yardımcısı olan büyülü işaretleri de savaşlarda önemli rol oynuyor.

İşaretlerde bir değişiklik yok. Yine 5 işareti uygun zamanda kullanarak kendinize avantajlı durumlar yaratıyorsunuz. Ama işaret gelişimleri bu sefer daha eğlenceli. Aslında genel olarak karakter gelişimi daha eğlenceli. Yakın dövüş, işaretler, simya gibi farklı yetenek ağaçlarında kendinizi seviye atladıkça geliştiriyorsunuz. Ama bu gelişim tek başına işe yaramıyor. Aynı anda (tabii üst seviyelere ulaştıktan sonra) 12 farklı yetenek kullanabiliyorsunuz. Her bir üç yetenek başına bir tane mutagen kullanabiliyorsunuz. Eğer kullandığınız mutagen'ler seçtiğiniz yeteneklerle aynı sınıfa aitse etkileri çok daha güçlü hale geliyor. İşte oyunun kendi stilinizi seçmenize izin verdiği alan da burası. 100 tane Geralt'ı bir araya getirseniz belki de tek ortak yönleri beyaz saçları ve karizmatik sesleri olacak. Çok fazla kombinasyon ve yeterinden fazla seçenek var karakter gelişiminde. Geralt'ı yenilmez bir kılıç ustası olarak da geliştirebilirsiniz, işaret dilini yalayıp yutmuş bir avcı olarak da.

Geralt, Geralt diyip duruyorum. Ama *Witcher 3*'de kontrol edeceğiniz tek karakter Geralt değil. Seride bir



Gözünüzün görebildiği her yer oyun dünyasının bir parçası...





GERALT, YENNEFER VE CİRİ ARASINDAKİ İLİŞKİ BİLE O KADAR ANLAMLI VE GÜZEL Kİ...

ilk olarak ikinci bir karakteri daha kontrol ediyor olacaksınız: Ciri, ya da tam ismiyle Cirilla Fiona Elen Riannon. Geralt, bitmek bilmeyen arayışı sırasında zaman zaman flashback'ler yoluyla Ciri'ye ne olduğunu anlamaya çalışıyor. Bu sahneler oyuna o kadar ustaca entegre edilmiş ki kesinlikle yapmacık durmuyorlar. Geralt, Ciri'nin izini sürerken karşısına çıkan Baron'dan bildiklerinin hepsini anlatmasını istiyor. Birkaç ayak işini yaptıktan sonra Baron başlıyor konuşmaya. Baron konuşmaya başladığında sahne değişiyor ve Ciri'nin kontrolünü elimize alıyoruz.

Ciri aynı Geralt gibi bir Witcher, zaten oyunun başındaki intro sekansında da bunu görmüştünüz. Oldukça yetenekli olanlarından hem de. Sırtında taşıdığı kılıcıyla yaratıkları aynı ustalıkla kesip biçiyor. Ciri'nin Geralt'tan farklı yönleri var elbette. Bir kere meditasyon yapamıyor, hikâyede zorunlu olduğu kısımlar hariç yağ veya iksir de kullanamıyor. Ve en büyük farkı da işaretleri kullanmıyor olması. Ama bu bir dezavantaj değil. İşaretleri yok belki ama çok hızlı hareket etme yeteneğine sahip. Geralt'ın yerlerde yuvarlanıp kaçtığı düşmanlardan Ciri arkasında bir ışık huzmesi bırakarak uzaklaşıyor. Ya da düşmanlarına öyle büyük bir hızla saldırıyor ki zavallıların acı içinde çığlık atmaktan başka yapacak şeyi kalmıyor.

Tabii Ciri oyunun tek dişli kadın karakteri değil. Aslına bakarsanız *Witcher* serisinde güçlü kadınlar hep senaryonun göbeğinde olmuştur. Bütün işi Geralt hallediyor gibi görünse de ağırlığı ve etkisi olan bir kadın vardır senaryoda. *Wild Hunt*'ta da durum farklı değil. Geralt'ın "gerçek" aşkı Yennefer tüm haşmetiyle oyunun ilk anlarından itibaren senaryoya damgasını vuruyor. Bir de Triss var tabii. İkili Geralt'ın son hikâyesinde başrolü oynuyor.

GÜNEŞİN BATIŞI

Witcher için görsel ziyafet demek yanlış olmaz sanıyorum. Bugüne kadar hiçbir oyunun bana sadece güzel bir manzara seyretmek için boşa zaman harcattığını hatırlamıyorum. Fakat bugünlerde ne zaman bir nehir ya da göl kıyısına gelsem güneşin batışına kadar meditasyon yapıp zaman öldürüyorum. Güneşin son ışıklarının kırmızı, turuncu renkteki yansımalarının su üzerindeki görünümü tek kelimeyle nefes kesici. Bu kadar büyük bir dünyanın hiç yükleme yapmadan oyuncunun önüne serilebilmiş olması büyük başarı. Nereye giderseniz gidin karşınıza tek bir yükleme ekranı bile çıkmıyor. Bu kadar detaylı bir dünyayı, böylesine güzel grafikler eşliğinde kesintisiz sunan *Wild Hunt* bu konuda her türlü takdiri hak ediyor. Karakter modellemeleri ve yüz mimikleri etkileyici; doğal



Gwent başlı başına bir oyun olurmuş. Sıradan maçlar eğlenceli ve heyecanlı. Ama bir de oyunu kart kazanmak için oynuyorsanız keyif 10'a katlanıyor.



OFİSTEKİLER NE DİYOR?

BOŞ VERMİŞİM DÜNYAYI

Yıllardır fragmanlarındaki replikleri ve müzikleri ezberlediğim oyun nihayet geldi be! Geralt eski aşkı Yennefer'i bulabilecek miydi? Manevi kızı Ciri'nin olayların gelişimindeki rolü ne olacaktı? Nilfgaard İmparatorluğu'nun istilası Witcher dünyasına nasıl etki edecekti? Wild Hunt olayı nasıl çözülecekti? Cevabını bulmak için sabırsızlandığım onlarca soru... Ama hayır, önce daha önemli işlerim var... Haritadaki soru işaretlerini temizlemek ve Gwent'te herkesi ütmek gibi...

The Witcher 3 maceram o kafada gidiyor şimdi. Yaya yaya, geniş geniş oynuyorum. Ana hikâyeye pek dokunmadım ve dokunduğum yerlerde ağzım açık kaldı ama genelde atlıyorum atıma, yağmur çamur, gece gündüz demeden doğada geziyor, haydut yerleşkelerini dağıtıyor, canavar kesip hazine topluyorum. Arada köylere yolum düşünce de satıcılara uğrayıp iki el kart oynuyorum. Hanlarda dövüşüp at yarıştırıyorum falan... Hoş dağda bayırda gezerken "hayırdır birader sen ne iş?" şeklinde beynime inen Cyclops'lara, Wyvern'lere de rastlıyorum ama yazıyorum olm sizi bir kenara! Biraz seviye atlayayım da o zaman görüşeceğiz!

Şimdilik kafam rahat, keyfim yerinde. Uğraştırmayın beni öyle dünyadaki önemli meselelerle yahu! **-Ömer**




Eh tamam Royal olduğunu anlamıştık zaten. Bir de öyle poz vermene hiç de gerek yoktu!

gece gündüz çevriminde etrafınızdaki dünyanın nasıl da değiştiğini görmek şaşırtıcı.

Witcher'da etrafınızı çevreleyen her bir ağaç, her bir köy, her bir kaya, her bir patika, nehir, göl o kadar doğal o kadar gerçekçi ki size kendinizi iyi hissettiriyor. Sadece iyi hissettirmekle kalmıyor, kendisine inandırıyor da. Tabii bu inandırıcılıkta oyunun ses ve müziklerinin de büyük katkısı var. Şimşeklerin çaktığı, yağmurun gökten boşalırcasına yağdığı bir gecede ormanın derinliklerinden gelen hayvan sesleri, mezarlıkta dolaşan huzursuz bir hayaletten geldiği belli olan iniltiler, etrafınızdaki kurt sürülerinin hırıltıları oyunun muhteşem görsellerini tamamlıyor. Gece vakti bir ormandan geçmeniz gerektiğinde ürperdiğinizi hissediyorsunuz, ne zaman karşınıza ne çıkacak bilmiyorsunuz çünkü. Aynı gerçek hayatınızda hissedebileceğiniz o tekinsizliği yaşatıyor oyun size. At sırtında dörtnala koşarken, bir sonraki dövüşünüze doğru adımlarınızı hızlandırırken ya da bir görevi tamamlamanın verdiği hazzı yaşarken yükselen müzik hem başarılarınızın, hem de olası felaketlerinizin habercisi oluyor.

Witcher 3'ün hiç mi hatası yok derseniz "yok" diye cevap verebilirim. Yani kayda değer bir hatası yok. Olan üç beş ufak problemin de ilk 1 hafta içerisinde çıkan yamalarla çözüldüğünü düşünürsek *Witcher 3*'ü fazladan beklememize sebep olan ertelemenin işe yaradığını söylemek yanlış olmaz. Bol bol inek öldürerek kazanılan paralar ya da bir tüccardan aldığınız deniz kabuğunun içinden çıkan inciyi diğer tüccara 10 katı paraya satmak gibi ekonomik birkaç kusuru saymazsınız oyunun gerçekten problemi yok. Roach bazen yol bulmakta zorlanıyor mu? E o kadarcık olur. Bunlar cidden oyunun keyfini etkileyen, azaltan, kafanıza takılan şeyler değil. Bir tek hoşlanmadığım şey diyalogları geçmek için Space tuşuna iki kez basmak gerekmesi oldu, en azından bir ayar ile bunu değiştirme imkânı verilebilirdi. Tabii şu da bir gerçek ki *Witcher 3* PC'de gerçekten güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Nvidia'nın Hairworks özelliğinin de yeterince optimize edilemediği aşikâr. Çoğu kişi oyunu normal biçimde oynayabilmek için bu özelliği kapatmak zorunda kaldı, ha oyuna çok etki eden bir özellik değil ama yine de sorunsuz olsa daha hoş olurdu. Ancak bunlar oyunun cüssesi, başardıkları ve oyuncuya sunduklarının yanında dişin kovuğunu doldurmayacak "yol arızaları" olarak değerlendirilebilir.

KEŞKE HİÇ BİTMESE

The Witcher 3 Wild Hunt, açık dünya rol yapma oyunlarında çıtayı öyle bir yere taşıdı ki bu türün yeni standardını belirledi desek yanlış olmaz. Bir oyunun her yönüyle güçlü olması, her parçasının kusursuz el yapımı bir saatin dişlileri gibi birbiriyle ahenk için hareket ediyor olması çok nadir görülür. *Witcher 3* işte böyle bir oyun. Mücadelenin, savaşın, aşkın, karanlığın ve aydınlığın mükemmel bir uyumu. Korkunç yaratıklarla mücadele ederken de, sakin bir kasabanın hanında Gwent oynarken de, at sırtında dörtnala koşarken de, kayığınızın içinde denizin dalgaları üzerine vuran güneşin son ışıklarını seyrederken de muhteşem. Sakın ola bu deneyimi kendinizden esirgemeyin. Geralt'ın son macerasında onun yanında olmak oyunculuk hayatınızın en unutulmaz tecrübelerinden biri olacak, size bunun garantisini veriyorum...

OFİSTEKİLER NE DİYOR?

SON ANDA YETİŞTİM!

Aranızda ilk Witcher'ı en son bitiren benimdir herhalde! İlk çıktığı sene, ardından iki sene sonra deneyip durdum ama hep sıkılıp bıraktım. Sonra ofistekiler öyle bir beklenti içine girdiler ki, dayanamadım, 8 senelik save'lerime geri dönüp ilk Witcher'ı bu sene Şubat ayında bitirdim ve hızla Witcher 2'ye geçtim. Ama nefesim Witcher 2'yi bitirmeye yetmedi (ofiste her gün oyun oynadığımızı sananlar buna çok şaşıracaktır :). Yarıya kadar gelip, geri kalanını Witcher 2 - The Movie'den izledim. İyi ki de öyle yapmışım, böylece Witcher 3'e yetişebildim :) Lakin arkadaş, bu nasıl oyun böyle? Her attığım adımda yeni görev çıkıyor, her konuştuğum adam "Master Witcher..." diye lafa girip saatlerimi yiyor! Notice Board'lara bakmaktan korkar oldum, ama haritada sarı sarı parladıklarını görünce içimdeki obsesif oyuncu damarım kabarıyor!

Beni bu ruh haline sokan oyun, en son Skyrim'di. Bu, muhteşem dolulukta bir açık dünya oyunu yapmış olmanın yan etkisi işte, yapacak o kadar çok ve anlamlı şey var ki, gözünüzde dağ gibi büyüyor. Ve biliyorum ki, bu hızla gidecek olursam, 2016'da ben hâlâ Temeria'da olacağım. **-Sinan**



+
- Parçaların oluşturduğu mükemmel bir bütün
- Devasa oyun alanı ve yüzlerce görev
- İnandırıcı ve gerçekçi dünya ve karakterler
- Akıcı aksiyon ve derin RYO öğeleri
- Muhteşem görseller
- Triss ve Yennefer
- Yennefer ve Triss

−
- Geralt'ın son macerası olması
- Çok minik hatalar, ama çok minik

9+

SON KARAR
The Witcher 3 Wild Hunt ayakta alkışlanacak, alkışlarken de hafifçe öne eğilip şapka çıkarılacak bir RYO.



SÜREKLİ GELİŞİM

CDPR belki de dünya üzerindeki en oyuncu dostu firma. DRM'siz oyun konusu bile başlı başına bir artı CDPR için. Bu yazı kaleme alındığı sırada oyun en son yamayla 1.04 sürümüne ulaşmıştı. Oyunun çıkışından sonraki ilk 1 hafta CDPR sadece Witcher 3'ün ufak tefek problemlerini gidermekle kalmadı, oyunculardan gelen geri bildirimleri dikkate alarak bazı değişiklikler de yaptı (tüm klavye tuşlarının yeniden atanmasına izin vermek gibi). Son dönemlerde çıkan en "bugsız" oyunlardan biri olmasına rağmen oyuncuların karşılaştığı problemlere bu kadar hızlı tepki vermesiyle CDPR bir kez daha takdirimizi kazandı.

KÜNYE

Tür: RYO / Aksiyon **Yapım:** CD Projekt RED **Dağıtım:** Bandai Namco / Bilkom-Tradeks **Kutulu Fiyatı:** 69 TL (PC), 199 TL (PS4 & Xbox One) **Yaş Sınırı:** 18
Dijital İndirme: 89 TL (Steam), 60 $ (gog.com), 209 TL (PSN) **Dahası İçin:** thewitcher.com

PROJECT CARS

BANA BÖYLE PROJELERLE GELİN -ALİ SEZGİN



Yarış simülasyonu oynarken üzerinde gittiğiniz pist bir satranç tahtasına dönüşür. Lastik izleri, referans noktaları, virajın eğimi, ufuk çizgisi sizin taşlarınızdır, sıradaki hamlenizi yaparken hepsini kontrol etmeniz gerekir. Satrançtan farkıysa, tüm bu işler için sadece birkaç salise vaktinizin olmasıdır. Bu yüzden, yarış simülasyonu oynamak kolay bir iş değildir. Pistte hızlı olmakla bitmiyor çünkü işler. Yakıt tüketimini hesaplamalı, kimin rüzgârına takılıp ne zaman iyi hamle yapacağınızı, pite girmenin ne zaman doğru olduğunu iyi anlamanız gerekiyor.

Project CARS'ı oynarken sadece bir satranç masasında değil, bir tablonun da içindeymiş gibi hissediyor insan kendini. Frene bastığınız her an, şekli biraz daha değişen, her geçişinizde fırçadan coşkulu darbelerin sağa sola saçıldığı bir tablo gibi bu oyundaki yarışlar. Ortaya çıkacak resmin büyük bir zaferi mi yoksa bir dramı mı ya da bir hayal kırıklığını mı anlattığını ise ancak bitiş çizgisini geçtiğinizde anlayabileceksiniz.

Project CARS'ı oynarken, oluşan eserin her köşesinde motor sporlarına duyulan aşkın izlerini görüyorsunuz. Bu oyun gerçekten motor sporlarının ve bilgisayar oyunlarının aşk çocuğu olabilir.

Yarış oyunlarını oynarken bir prensibim var: Oyunu ilk açtığımda hiçbir araca, ayara bakmadan önüme çıkan ilk aracı ve pisti seçip bir tur atarım. Yeni bir araba alırken, direksiyona geçip o koltukta nasıl hissettiğinize bakmak gibi bir şey bu aslında. Motorun kaç kilometrede olduğu, kapısında ezik olup olmadığı veya lastiklerinin aşınması önemli değildir o an için. Eğer o arabada oturup gözlerinizi kapadığınızda olmanız gereken yerde hissediyorsanız o araba sizindir. Yarış oyunlarında da aynısı geçerli. Gözlerinizi kapayıp paddock'da aracınızla dururken, motorun sesi kalp atışlarınızı hızlandırıp sizde bir beklenti yaratıyorsa bu doğru bir işarettir. O işareti alıp *Project CARS*'a başladım, sonrasında asfalt üzerinde yansıyan su buharını, araçların fren lambalarının sabırsızca yanıp söndüğünü de gördükten sonra *bunun* doğru oyun olduğunu anladım. Evet, henüz arabayı sürmedim, yola bile çıkmadım. Çünkü Slightly Mad yarışçıya heyecan veren şeyin hız duygusunun ötesinde o tamamlayıcı detaylar olduğunu gayet iyi anlamış.

İLK SOLDAN SAĞA DÖN

Project CARS'ı *Forza Motorsport*, *Grid Autosport* gibi son dönemin popüler sim-yarış oyunlarından ayıran en büyük özelliği tek bir motor sporuna değil, Go Kart'tan Touring'e, GT serilerinden LMP'lere kadar çok sayıda türe yer vermesi. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki hepsinin verdiği his farklı ve bazılarında pit stop vb. etmenler de devreye girdiği için oynanan oyun büyük ölçüde değişebiliyor.



ULTRA WIDE EKRANDA YARIŞ

Yarış oyunlarını seven bir birey olarak 21:9 ölçekli monitörümün Project CARS'a etkilerini yazmasam olmazdı. Çözünürlük 1080p'nin biraz üstüne (2560x1080) çıktığı için ufak performans kayıpları olsa da ekrana bakarken daha büyük bir alanı görebilmek, yoldaki referansları göz ucuyla yakalayabilmek bambaşka bir keyifti doğrusu. Eğer yarış oyunları ilginizi çekiyorsa, daha büyük görüş alanı sağlayan ultra geniş monitörlere göz atmanızı kesinlikle tavsiye ederim.

PROJECT CARS'IN BELLİ SIKINTILARI VAR BELKİ AMA BUNLAR KESİNLİKLE SÜRÜŞ VE GÖRSELLİK KONULARINDA DEĞİL







Kartlarımızı önümüze bir serelim...



Sayfada hoparlör olsa da şu sesleri bir duysanız...

Slightly Mad'in doğru yaptığı bir iş de, efsane yarışları seven oyun tutkunları için belirlenen tarihlerdeki hava durumuna bakarak o pistin o günkü halini aynen yarışa aktarması. Örneğin Ayrton Senna'nın öldüğü ünlü San Marino Grand Prix'sinin lastik eriten o beklenmedik 1 Mayıs sıcağını veya bir kış günü California otoyolunda go-kartlarla yapılacak bir turnuvayı canlandırmak istiyorsanız, bu mümkün. Özellikle tarihi yarışları seven, Formula 1 yarışlarını takip eden oyuncular aynı şartlarda yarışma fikrine mutlaka bayılacaktır.

Oyunun çevrimiçi desteği oldukça iyi ki gerek lobilerde gerekse de planlanmış turnuvalarda yarışan çok sayıda oyuncu var. Size tavsiyem onlarla kapışmadan önce mutlaka biraz tek başınıza yarışıp pistleri ve araçları öğrenmeniz yönünde olacak. Bunun için de tek kişilik oyun modu gerekiyor ki, beni bu içerik, ne yalan söyleyeyim, pek tatmin etmedi. Kariyer modu alışılageldiği üzere belirli bir takımla anlaşıp turnuvalar süresince yarışlardaki performansınıza göre basamakları tırmanmaktan geçiyor. Genelde kariyer modlarında sizi havaya sokacak ara sahneler, manşetler, röportajlar kullanılır ama burada insanı heyecanlandıracak pek bir şey olmuyor ne yazık ki. Kazandıkça daha büyük kupalara, turnuvalara katılsak da birinci olmanın verdiği heyecanı yaşayamadım ben ne yazık ki. Bir diğer sorun da son dönem simülasyon oyunlarında sık karşılaştığımız, aşırı agresif yapay zekâ oldu. Yapay zekânın geçişlere izin vermemesini veya önümü kapamasını anlarım, lakin geçtiğim noktalarda çarpmayı göze alarak virajları almaya çalışması veya doğrudan yandan aracıma girmesi bir süre sonra sinir bozucu olmaya başlıyor. Siz bütün kurallara uyup hakkını vererek sürüp tam birinciliğe ulaşacakken yapay zekâ tarafından yoldan çıkarılmanın doğrusu pek hoş bir duygu olduğunu söyleyemem.

Project CARS ile ilgili beğenmediğim bir diğer nokta da, öyle aman aman araba fetişim olmamasına rağmen, beklediğim araçları bulamamak oldu. Oyunda tek bir Mitsubishi modeli haricinde hiç Japon aracı yok. Dahası, yarış oyunlarının olmazsa olmazı diyebileceğim Corvette, Lamborghini, Ferrari ve Porsche gibi önemli markalar da ne yazık ki oyunda yoklar. Yapımcıların yorumlarına baktığımda genel olarak bu markaları oyunda kullanmak için gereken lisansların çok pahalı olduğundan bahsettiklerini gördüm ama bu pek de geçerli bir mazeret değil. Son dönemin en iddialı ve önemli yarış simülasyonunu yapıyorsanız, yarış severlerin olmazsa olmazı markaları o veya bu şekilde oyuna eklemeniz gerekiyor.



NE YAPTIN SEN AMD!

Project CARS aynı Witcher 3'de olduğu üzere, AMD ekran kartlarında belirgin bir performans kaybına neden oluyor. Bu konuda AMD ve Slightly Mad tarafları birbirini suçlarken, oyunda bol bol gözüken Nvidia logoları bizi de biraz kıllandırmadı değil. Gerçi Slightly Mad daha sonra bir açıklama yaparak, Nvidia ile herhangi bir anlaşmaları olmadığını ancak küçük işlemler için kendi teknolojilerini kullandıklarını belirtti. Özetle, AMD ekran kartı kullanıyorsanız oyununuzu son ayarlarda oynamanız şimdilik pek mümkün gözükmüyor.

RIFTLEYELİM DE SÜRELİM

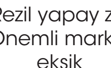
Sanal gerçeklik cihazları ilginizi çekiyorsa, *Project CARS*'da Oculus Rift'le yaşadığım deneyimlerimi de anlatmak istiyorum. *Project CARS*'dan sonra, o 3-4 ekranla kurulan muhteşem yarış kabinlerinin yerini artık nispeten daha ucuz sanal gerçeklik gözlükleri alırsa hiç şaşırmayın. Zira Oculus DK2'nin görüş alanı nispeten sınırlı da olsa, sistemi zorlayan görsel ayarlar kısıldıktan sonra *Project CARS* sanal gerçeklikte resmen yağ gibi akıyor. Bu konuda iki sıkıntım oldu. Bunlardan ilki gölgeler sorunlu olduğu için gölgeleri tamamen kapatmak zorunda kalmam, diğeriyse *Assetto Corsa*'da olduğu gibi kafamı yaklaşıp uzaklaştırarak direksiyon, vites kolu gibi detayları yakından inceleyemiyor olmamdı. *Assetto Corsa* resmen, yarışmayı bırakıp arabanın içini saatlerce inceleme isteği uyandıran ve bunu yaptıran bir oyundu çünkü.

OTOSTOPÇU ALMAK YASAKTIR

Project CARS, tüm çekiciliğine rağmen o beklediğim kusursuz yarış simülatörü değil ne yazık ki. Önemli markaların olmaması ve çok ama çok az direksiyon modelini desteklemesi (örneğin ben kendi direksiyonumu kullanamadığımdan ödünç direksiyonla oynadım) oyunla ilgili olumlu düşüncelerimi gölgeledi. Yine de kaliteli bir simülasyon arıyorsanız doğru yerdesiniz. Çünkü çoğu zaman oyunun gerçekten ne yaptığını bilen ve daha önemlisi bunu yapmayı seven insanların elinden çıktığını hissediyorsunuz. Tek sorun, bu hissin ortadan kalktığı anlarda beliriveren boşluk, anlamsızlık. *Project CARS* muhteşem görüntüsü ve parlak jantlarının altında, çok daha iyi olabilecekken masraftan kısmak için bir alt modeli alınmış araba performansı veriyor ki bunun nasıl bir duygu olduğunu hepimiz az çok biliyoruz.



- Muhteşem görseller
- Hız hissi muazzam
- Etkileyici hava ve takvim modu
- Başarılı VR desteği



- Rezil yapay zekâ
- Önemli markalar eksik
- Çarpmalarda fizikler saçmalayabiliyor
- Anlamsız kariyer modu
- Çok az direksiyon modeli destekliyor

7

SON KARAR

Hayal kırıklığına uğratmasa da bir sim sever olarak beklentilerimi karşılayamadı.



KÜNYE

Tür: Simülasyon **Yapım:** Slightly Mad Studios **Dağıtım:** Aral **Kutulu Fiyatı:** 150 TL **Dijital İndirme:** 100 TL (Playstore), 75 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** projectcarsgame.com



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

ESKİ USÜL DÜŞMANLARA ESKİ YOLLU YAKLAŞIM

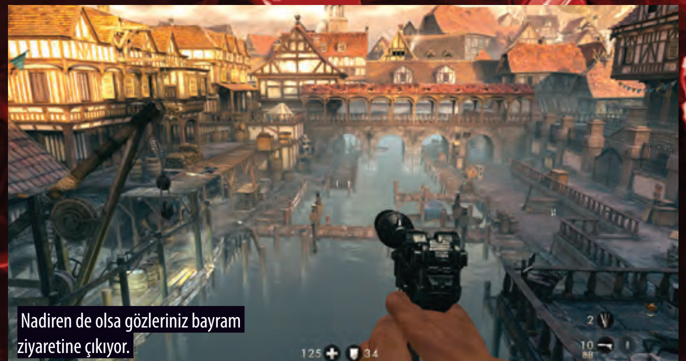
-ENİS KİRAZOĞLU

Wolfenstein: The *New Order*'ı duyurulduğundan beri beklememin özel bir sebebi vardı. Evet, FPS türünü seviyorum tamam, oyun da güzel gözüküyor ama bunlar değildi beni merakla bekleten. Oyun sadece tek kişilik bir hikâyeyi konu alıyordu. Bakın, "*tek kişi*" diyorum. Herhangi bir çevrimiçi sistem yok, çok oyunculu maç yok. Sadece tek kişilik bir hikâye var. Üstelik de bu oyun bir aksiyon-FPS. Kulağa ne kadar gerçek dışı geliyor, değil mi? Gelmiyor mu? *Resident Evil* serisinin bile çevrimiçi olduğu bir dünyada, gelmeli.

Neyse ki oyun çıktıktan sonra beklentileri karşılayan sağlam bir FPS ile karşılaştık. *The New Order* gerek süresi, gerek aksiyonuyla FPS'ye doyurdu bizi. Fakat bu güzide yapımı arkamızda bırakırken oyunun yapımcısı kafamıza yeni bir soru işareti ekip öyle gitti.



Challenge modu da var oyunda. Ama kendisini tekrar tekrar oynayacağınızı sanmıyorum.


Nadiren de olsa gözleriniz bayram ziyaretine çıkıyor.

Yeni sorularımızın cevaplarını aramak için *Old Blood*'ın başına oturduk. Bir DLC'ydi *Old Blood*. Bu devirde DLC ne demek hepimiz az çok biliyoruz. Sonuçta iki harita, bir silahın paket edilip DLC olarak satıldığı bir dünyada yaşıyoruz. Ama merak etmeyin; *Old Blood* standart bir DLC değil, başlı başına bir oyun. *New Order*'a ihtiyaç duymadan tek başına ayakları üstünde durabilen (yani çalışabilen) bir yapım. Ve tekrar meraklanmayın; çünkü karşımızda içi boş bir yapım yok... Yani, tamamen yok...

NAZİ ÖLDÜRME SANATI

4-5 saat arası bir oynanış sunan *Old Blood*, Blazkowicz'in *New Order* öncesindeki macerasını konu alıyor. Bir Nazi üssüne sızmaya çalışan karakterimizin başına örülen fantastik çoraplara tanık oluyoruz oyun boyunca. Fakat yabancı olduğumuz bir durum yok. Neredeyse oyunda yaptığımız her şey *New Order*'dan tanıdık. Yine bazı anlarda ortamdaki alarmı çalıştırmamak için gizli gizli ilerliyor, geriye kalan anlardaysa silahlarımıza başvuruyoruz. Üstelik bu kez başvurduğumuz silahlarımızın yanına birkaç ilginç silah da katılıyor. Çok yeni bir şey beklemeyin, fakat söz konusu *Wolfenstein*'da silah kullanmak olunca hepsi ayrı bir keyif veriyor.

Az önceki cümleden de çıkarabileceğiniz gibi *Wolfenstein* silah kullanımı konusunda son zamanlarda görebileceğiniz en keyifli yapımlardan biri. Üstelik bu keyif *Old Blood*'da daha da artmış. Patlayan kafalar, delik deşik olan vücutlar, attığınız bomba sonrasında kan gölüne dönen mekânlar... Hepsi aksiyonu çok daha tok yapıyor (psikopat değilim, not düşmem gerektiğini hissettim bir an).

Fakat her şeyin güllük gülistanlık olduğunu söyleyerek kimseyi kandırmayayım. İlk olarak *Old Blood*, *New Order*'dan farklı hissedeceğiniz sadece üç ufak yenilik barındırıyor. Bunlardan bir tanesi "boru". Evet, boru... Yeni silahımız borunun size farklı hissettireceği tek yan, düz duvara tırmanmanıza yardım etmesi. Daha doğrusu oyunun belirlediği "düz duvarlara" tırmanmanıza yardım etmesi. Oyunun çizdiği yol üzerinden giderken bazen tırmanmanız gereken çatlak duvarlar göreceksiniz. Bu borunun olayı da bu işte: Çatlak duvarlara tırmanmanızı sağlaması.

İkinci yenilikse artık siperden otomatik çıkmanız. Bir duvar dibindeyseniz nişan aldığınız zaman otomatik olarak duvar dışına çıkabiliyorsunuz. Çok büyük yenilik gibi durmasa da oynanışı çok daha lezzetli kıldığı bir gerçek.

Üçüncü yenilik, diğerlerinden daha önemli olmasına rağmen oyunun videolarını seyretmediyseniz ilk benden duyacağınız bir şey olabilir. O yüzden olası bir spoiler ihtimalinden kaçınmak için meraklılarını ve konuyu bilenleri kutucuğa alayım.

Bu üç yenilik harici keşke olsaymış dediğim, değiştirmelerine kesin gözüyle baktığım bir nokta da yerden eşya toplamaktı. Oyun çıkmadan önce "kesin değişir yav" diye atıp tutuyordum fakat olduğu gibi duruyor yerinde. Yerden silah veya eşya toplamak için üzerine gelip bir tuşa basmanız gerekiyor. Aslında böyle anlatınca bir sorun yok gibi gözüküyor, değil mi? Fakat yerden o kadar çok şey topluyorsunuz ki, bir noktadan sonra kendinizi eşya toplamak için mermilerin arasında dans ederken buluyorsunuz. En azından düşmandan düşen mermilerin üstünden geçerek alsak hiç fena olmazmış. Tam sıka sıka ilerlerken, *"lan dur mermi varmış arkamda"* diyerek aynı şekilde sıka sıka geri gitmek gereksiz bir uğraş.

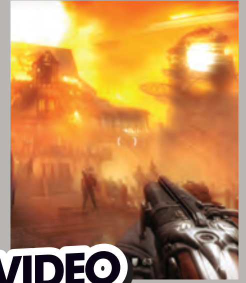
Old Blood sadece bu noktasıyla üzse sorun değildi ama *New Order*'daki zengin ve çeşitlilik sahibi mekânlardan eser olmaması ciddi bir sorun. Bazı anlar, bazı yerler gerçekten gözlerinizi bayram ziyaretine gönderiyor. Fakat *New Order*'a kıyasla sayısı çok az. Oyun geneli çok daha koyu, çok daha renksiz bir havada geçiyor. Benim gibi dar yerleri sevmeyen insanlar zaman zaman bunalacaklardır.

YİNE SIKICI BİR GİRİŞ

New Order'ı çok beğenmeme rağmen o uzun giriş bölümünü yavan bulmuştum. Bilmiyorum, belki de II. Dünya Savaşı temalı oyunlardan baydığım için olabilir. Ama *Old Blood* çıkınca anladım ki yapımcı **MachineGames**'in giriş bölümleriyle ilgili bir sıkıntısı var. Keza bu yapım da *New Order* gibi sıkıcı bir giriş yapıyor diyebilirim. İlk 15 dakika tansiyon yüksek fakat sonrasında bir yarım saat saklana saklana ilerlemek *"iki insan vurayım arkadaş!"* diyen bizim gibi oyuncuları kısa süreliğine oyundan soğutabilir. Eğer siz de o sabırsızlardansanız aman diyeyim. Hemen silip atmayın güzelim oyunu. Sonrasında o bildiğiniz *Wolfenstein*'a tekrar kavuşuyorsunuz.

MERMİ KUSTUN MU? BİR DAHA KUS!

Old Blood için *New Order*'dan iyi diyemeyiz. Ana oyunun üzerine neredeyse hiçbir şey koymadan gelen, üstelik ana oyunun kalitesinden geri kalan bir yapım *Old Blood*. Ama bu demek değil ki onu denemeyin. Aksine, iyi bir FPS arıyorsanız ve aksiyonun dibine vurmak istiyorsanız en iyi alternatiflerden biriyle bakışıyorsunuz şu anda. *Wolfenstein*'ı *Wolfenstein* yapan her şey olmasa da, bir FPS'yi iyi yapan unsurlar burada!



VIDEO SPOILER'I!!

Oyunun en önemli değişikliğini maalesef yayınlanan videolarda görmüş olabilirsiniz. Eğer görmediyseniz güzel bir sürpriz bekliyor sizi. Çünkü oyunda zombiler var! (Haydaa, sürpriz bozuldu.) Oyunun yarısını geçtikten sonra gelen bu zombiler, ortamın havasını epey değiştiriyor. Önce her yer yangın yerine dönüyor. Ardından hiç bitmeyecek gibi gelen bir zombi istilası başlıyor (gerçekten de hiç bitmiyorlar). Özellikle normal düşmanların da öldükten sonra zombi olabilme ihtimali ortalığı bayağı kızıştırıyor. Çünkü siz Nazilere, Naziler de size girerken, zombiler herkese giriyor! Leziz!



- New Order'a ihtiyaç duymadan oynanabilmesi
- Sağlam aksiyon
- Yarısından sonra farklı bir boyuta geçen oynanış
- Yeni silahları kullanmak keyifli

–

- O eğlenceli ara videolar gitmiş
- Hikâye keyifsiz
- Giriş kısmı yine sıkıcı

7

SON KARAR

Yeniliklere kapalı olsa da keyifli oynanışıyla ateş yağdıracak bir FPS arayanların nadir seçeneklerinden.



İşte sımsıcak gülümsemesiyle bir Nazi subayı!





KÜNYE

Tür: FPS **Yapım:** MachineGames **Dağıtım:** Bethesda / Aral **Yaş sınırı:** 18 **Kutulu Fiyatı:** 49TL (PC), 63TL (PS4, Xbox One) **Dijital Fiyatı:** 32TL (Steam), 60TL (PSN) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-92-Wolfenstein

CAR MECHANIC SIMULATOR 2015

BELKİ DE HERKES, HER OYUNU SEVEBİLİR -ENES K.

İstiyorum ki bugün farklı bir şey yapalım... Siz bu yazıyı okuyan bir *Oyungezer* okuru olmanızın yanı sıra, fetiş simülasyonlardan pek de haz etmeyen biri olarak yan sandalyeme oturun; *Car Mechanic Simulator 2015*'i açalım ve birbirimize soralım: Her oyunu sevebilir miyiz?

HER ŞEYİN Bİ' ŞEYİ VAR

Enes K.: Eveeet oyunumuz budur! *Car Mechanic Simulator 2015*...
Oyungezer Okuru: Onu *CMS* filan diye kısalt yalnız, yazıda karakter ziyanlığı yapma... Olm içecek bi şey yok mu lan ayrıca... Ağzım dilim kurudu!
E.K: Lan mı? Canın sağ olsun. Bak dolapta kola olacaktı, doldur gel... (Uzaklardan) Höyy bana da getir!
O.O: Al bakam... Evet açmışsın. Nedir bu oyunun olayı şimdi? Ben arabalardan da anlamam ki... Arkadaş bi yere atacak olur, anca binerim.
E.K: Dur önce grafik ayarlarını yapalım, anlatacağım... Bak daha önce böyle bir şey görmüş müydün, adamlar grafik ayarlarına FPS sayacı koymuş. Yaptığın değişimler direkt etki ediyor; hemen optimize edebiliyorsun oyunu.
O.O: Kapat oyunu, aldı 8'i şimdiden... Moruk gören de süper grafikleri olan bi oyun sanır. Arabalar var, vidalar filan var işte... FPS sayacını kim ne yapsın?
E.K: Öyle deme abi... Her oyun detaylara, optimizasyona verdiği değerle kalp kazanır. Öbür türlü şaşalı AAA yapımlardan ne farkı kalırdı di mi? Neyse, oyunun olayı şu; aha telefon çalmaya başladı! İşler telefona geliyor, oradan bakıyoruz.
O.O: Yalnız grafikler fena değilmiş be... Yansımalar filan hoş duruyor. Ee, şimdi?
E.K: Telefondaki işlerden birini seçelim; bak bize hasarlı parçaları gösteriyor şurada, o parçaları sipariş edeceğiz şimdi bilgisayardan...
O.O: İyi de bazılarında parçalar yazmıyor? "Araba yampiri gidiyor" diyor.
E.K: İşte oradaki hasarı da biz tespit edeceğiz.
O.O: Tamirci miyiz olm biz ya? Bunu yapmayı öğrensem gider sanayide para kazanırım, zanaat hiç yoktan...
E.K: Öyle deme bak şimdi... Yapboz gibi filan düşün ya... Motorun içine girdik şimdi, bak klavyeden 3'e basınca hasarlı parçanın olduğu bölümü kırmızıyla gösteriyor. Oraya gidelim... bak sökülmüyor.
O.O: Vur tekmeyi!
E.K: Öyle değil be... Bak, bağlı parçaların rengi saydam; önce hangisinin ötekine bağlı olduğunu bulmamız lazım...
O.O: Vay güzelmiş, çekil şuradan beceremedin ben yapacağım! Çıkmıyor... Hah. E tamam, yedeğini de taktım yerine... Şimdi n'apacağız?
E.K: Şimdi parçaları toparlamadan önce, işte varsa az hasarlı bir başka parça; işveren genel bakım da istediği için onunla uğraşıyoruz, yağ değişimi filan... Bak mesela, ben yağ değişiminin nasıl yapıldığını bulamadım bir süre. Açtım YouTube'a yazdım *"How to oil change?"* filan diye... Gerçekten yağ değiştiren birinden izlediğim gibi yaptım, hem bir şeyler öğrenmiş oldum hem ayrı bi keyif katıyor.
O.O: Enteresan... Arabaları tamir ettikten sonra deneyebiliyor muyuz?
E.K: Aynen, *CMS 2014*'te yoktu, yeni getirmişler... O'ya bas, sonra Test Drive seç, girelim.
O.O: Sürüş dinamikleri de güzel... Ee, garaj filan değişiyor mu ne değişecek oynadıkça?
E.K: Garajı büyütebiliyoruz. Parçaları çabuk çıkarıp takmak için geliştirmeler var. Sonra tablet filan alabiliyoruz, zırt pırt PC başına gitmeyelim diye... Keyifli di mi?
O.O: Güzelmiş aslında, sevdim. Ama Enes, bilirsin; atomu parçalamak önyargıyı parçalamaktan zordur.
E.K: İyi de o söz öyle değil ki.
O.O: Belki de aslında öyledir :)







- Bir sürü şey öğrenebiliyorsunuz
- Zorlayıcı ama zor olmayan oyun yapısı
- Yeni eklenen test sürüşü modu

—

- Her şeye rağmen, herkese hitap etmeyebilir
- Bu tür teknik bir oyun daha fazla dil desteği içermeli

8

SON KARAR

Elinizde iyi bir oyun varsa önyargıyı parçalamak atomu parçalamaktan zor değil aslında.



Yağın da kalitelisini seçmek lazım şimdi.



KÜNYE

Tür: Simülasyon **Yapım:** Red Dot Games **Dağıtım:** PlayWay
Dijital İndirme: 32TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz92-mec



BU DA KAMYONLUSU

PlayWay'in bir diğer simülasyonu *Truck Mechanic Simulator 2015*, arabaların yerine tırları ve geçen senenin mekaniklerini koyuyor. DLC olarak alınabilirdi belki ama bu oyunla aynı parayı vermenizi gerektirecek özel bir yanı yok.

STATE OF DECAY:
YEAR ONE SURVIVAL EDITION

“BENİ HATALARIMLA KABUL EDİN…” -ENİS KİRAZOĞLU

Xbox 360’ta ilk kez *State of Decay*’i oynadığımda çok farklı geldiğini kabul etmeliyim. Daha önce hiç böyle bir hayatta kalma tecrübesi yaşamadığımı fark ettirmişti bana. Gerçekten hayatta kalmanız gerektiğini hissettiren nadir oyunlardandı. Çünkü ölebiliyordunuz oyunda. Hayır, öyle diğer oyunlardaki gibi değil. Bildiğiniz ölmekten bahsediyorum. Karakteriniz sonsuza kadar yok olabiliyordu. Grubunuz bir kişi eksik kalabiliyordu. Farklı karakterlerle maceraya devam etmeniz gerekebiliyordu.

Tabii sadece gerçekten ölme tehlikenizin olması değildi *State of Decay*’i bu kadar önemli bir yere koyan. Oyun sizi keşfetmeye, bir yere varmadan önce oradaki tehlikeleri tespit etmeye zorluyordu. İnanın herhangi bir eve girip yağmalarken bile tetikte olmanız gerekiyordu. Çok ses çıkarırsanız bir anda etrafınızda baş edemeyeceğiniz kadar çok zombi toplanabiliyordu. Bu tarz ufak detaylarıyla kalbimi çalmıştı *State of Decay*. Gruptaki karakterlerinizle iletişimi iyi tutmalı, çantanızdaki eşyaların sayısına dikkat etmeli, bulunduğunuz yeri geliştirmeliydiniz. Açık dünyasında bir o yana bir bu yana, ister arabayla, isterseniz de yaya olarak dere tepe düz gidip görevlerinizi yerine getirmeye çalışmalıydınız.

Genel perspektiften baktığınız zaman *State of Decay*’in yaşattığı ölme korkusunu veren başka oyun yok diyebiliriz. En azından tek kişilik oyunlar liginde durum böyle. Evet, *State of Decay* çevrimiçi özellikler barındırmıyordu. Bu mücadeleyi tek kişilik (ama aslında birçok kişiden sorumlu bir şekilde) sunuyordu.

ÖLDÜREN GERÇEK

E peki, niye beğenmedim ben bu oyunu zamanında? Bu kadar övdüğüm, bu kadar yere göğe sığdıramadığım oyunu neden bitirmek istemedim? Neden sövdüm ki?

Çünkü teknik sıkıntıları vardı. Hem de öyle böyle değil. Düz yürürken bile düşen fps’ler, araçla giderken uzak çizim mesafesi diye bir şeyin olmaması, animasyonların birbirine girmesi, düşen fps’ler, grafik hataları, oynanıştaki buglar, bir de düşen fps demiş miydim? Teknik sıkıntılar bir noktadan sonra gözünüze gözünüze vurmaya başlıyordu aslında. Tabii bunlara katlanabilirdiniz de. Bu noktada yukarıda saydığım özelliklere sahip bir oyunu ne kadar arzuladığınız da önemli bir unsurdu. Neyse ki ben oynamak yerine beklemeye karar vermişim. Dedim ki kendi kendime *“ileride bu hataları düzeltip tekrar sunarlarsa tadından yenmez bu oyun.”*

Ve o gün geldi… Oyun, *Year One* sürümü adı altında tekrar duyurulunca bir sevindirik oldum ki sormayın. Xbox One ve PC’ye gelecekti *State of Decay*. Daha iyi grafikleri olacaktı, teknik hataları giderilecekti. Oynanışa hiçbir şey eklemeseler de olurdu. Yeter ki şu teknik sıkıntılar uçsun gitsindi…



Ama olmadı, olamadı. *State of Decay: Yer One Survival Edition*, hâlâ problemli, hâlâ grafik hataları barındıran, üstelik de görsel anlamda çok az ilerleme kaydetmiş bir yapım. Yapımcı firmanın tek yaptığı oyuna çıkan ek içerikleri bir pakette toplayıp, azıcık da cilalayıp tekrar sunmak olmuş.

Eğer tek kişilik bir hayatta kalma mücadelesi yaşamak istiyorsanız kesinlikle *State of Decay*’e şans verin. Bir bakmışsınız teknik hataları görmezden gelebilmişsiniz. Fakat benim gibi oyunun daha iyi olmasını bekleyen güruhtansanız üzgünüm, eldeki malzeme bu… Ya oynayacağız ya terk edeceğiz.



Yakın dövüşler gerçekten tatmin edici, sadece animasyon anlamında ara sıra zayıf kalıyor.



Envanterinizi idareli kullanmanız önemli. Bakın, çok idareli bir arkadaş.





- Eşi benzeri olmayan hayatta kalma deneyimi
- İyileştirilmiş arayüz

−

- Teknik sıkıntılar maalesef devam ediyor
- State of Decay’i daha önce oynamış olanlara hiçbir şey sunmuyor

5+

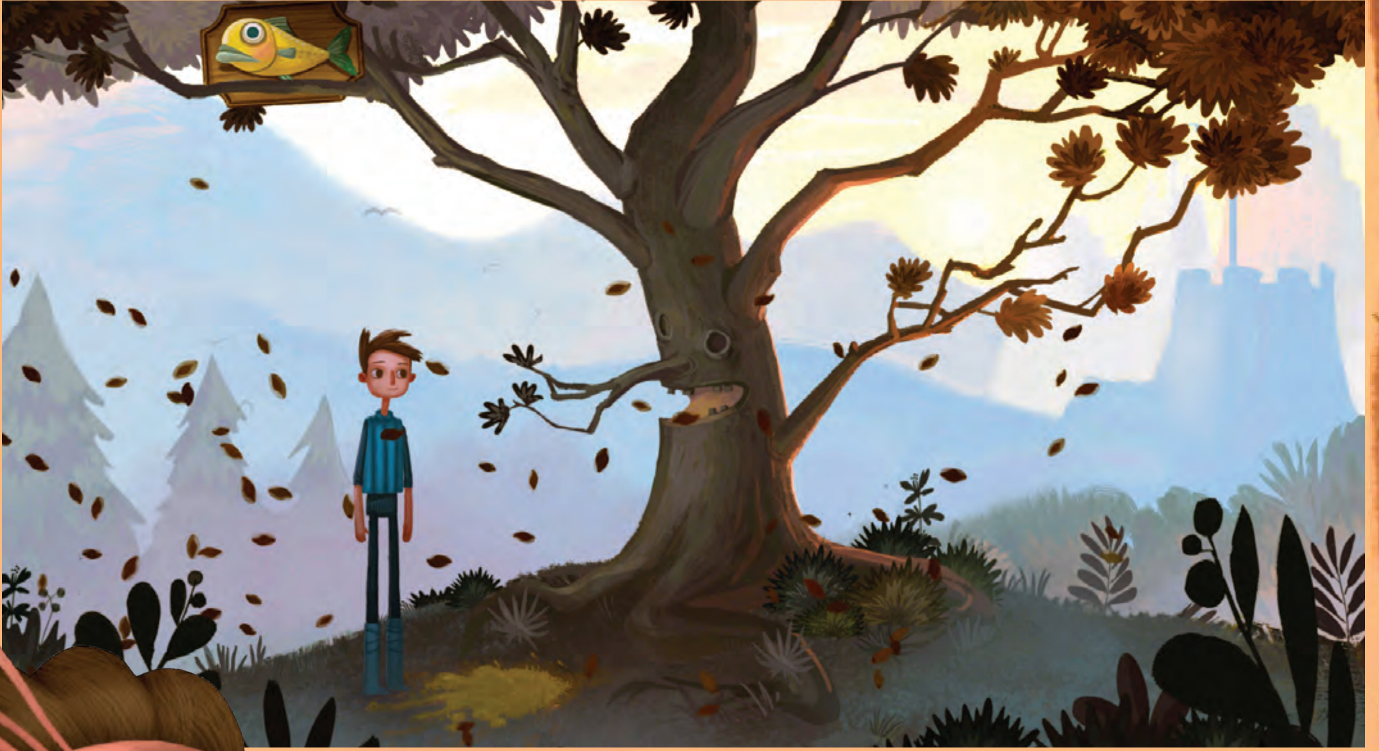
SON KARAR

Eşsiz bir hayatta kalma fikri böyle giderse çarçur olacak. Umarız yapımcı firma bütçeyi ve doğru insanları toparlar da arzuladığımız o oyunu inşa eder.



KÜNYE

Tür: TPS - Hayatta kalma **Yapım:** Undead Labs **Dağıtım:** Microsoft Studios **Yaş sınırı:** 18 **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital Fiyatı:** 49TL (Steam), 69TL (Xbox Store) **Dahası için:** tinyurl.com/ogz-92-state



BROKEN AGE

İKİ HİKÂYE, BİR GÜZEL MACERA -SARP KÜRKCÜ

Macera oyunu denince artık akla **Telltale Games**'in serileri geliyor. *The Walking Dead* ile popülerleşen, ama öncesinde *Back to the Future* ve *Jurassic Park* gibi denemeler yapmış firma resmen macera türüne yeni bir tanım getirdi. Ama benim de aralarında bulunduğum bazı oyuncuların kanı bir türlü ısınamadı bu tanıma yahu. Kaldı ki ben *Back to the Future*'dan beri takip ediyorum, artık formülün biraz eskidiğini Telltale'in de fark etmesi gerekiyor. Yanlış anlamayın, TT'nin oyunları canavar gibi ama biz fena halde eski alışkanlıkları, sevdiğimiz o iki boyutlu fonların anlattığı hikâyelerle bezeli macera oyunlarını özlüyoruz.

Bir de şu bölümlü (episodic) oyun mevzusu var. Tepemde bir yapımcının dikilip "bu bölüm bitince dooğru yatağa, devamını sonra oynarsın, hadi bakalım" demesine alışamadım. Belki tüm gece oynayacağım, belki iki saat sonra bırakacağım; bunun kontrolü, sezon parasını toptan verdiğimde "bende" olsun istiyorum. İşte o nedenle *Burial at Sea*'yi iki bölüm arka arkaya oynamak için nasıl beklediysem, aynı şeyi *Broken Age*'e de yaptım. İyi ki de yapmışım, çünkü üç günde oyunu tükettim ve o üç günün ortasına aylarca bekleme süresi girse delirirdim. Çünkü bu kadar güzel, bu kadar tatlı, bu kadar naif ve zarafetle bezeli bir oyun ancak bir bütünken potansiyeline ulaşıyor.

DAHA PİKSELLİ BİR DÜNYA

Broken Age'in grafiklerini eski usul macera oyunlarının bol pikselli haline getirmeniz mümkün. İşlem ise az çok şöyle oluyor: Önce oyunun ayarlarında ekran çözünürlüğünü 640x480'e getiriyorsunuz. Sonra "remapping" butonuna bastığınızda altta Vella ve Shay'in fotoğrafına tıklayıp bir tuş atarsanız eğer (F1 mesela), oyunu açıp F1'e bastığınızda oyun bol pikselli bir hale bürünüyor. Geçmişe güzel bir selam, teşekkürler Tim.

UZAYDA SÜZÜLEN OĞLAN

Üstelik üç-beş ay da değil, 16 ay ara verdi *Broken Age*. Evet, ilk bölümü Ocak 2014'te çıktı. Eğer siz oyunu bitirmek için o tarihten beri bekleyenlerdenseniz, geçmiş olsun, acınızı paylaşıyorum. Nitekim ilk bölümün sonuna geldiğimde, devam etmeden önce görev bilinciyle isyanımı ettim: "Yapılır mı Tim Baba bu bize! YAPILIR MI?!"

Şimdi aradan bu kadar zaman geçmişken, oyunu bir kez daha hatırlamak lazım tabii. İki hikâyenin eşzamanlı gittiği, eski usul macera oyunu öğelerine bolca bandırılmış, kişilikli (ve özellikle karakterleri çok özenli) görselliğe sahip tatlı mı tatlı bir oyun *Broken Age*. Üstelik geçmişin macera oyunları uzmanlarından olan **Tim Schafer**'ın ve firması **Double Fine**'ın ellerinden çıkıyor.

Hikâyelerden birinde uzayda süzülen gemisinin içinde sıkıcı rutinlere boğulmuş bir genç oğlan olan **Shay**'i kontrol ediyoruz. Shay, her şeyiyle sahte olduğu belli maceralarla kahramanlıklar yapıyor, bilgisayarda Güneş ve Ay'ı simgeleyen anne ve babasının programlarıyla ömrünü çürütüyor. Hayat ona dar, mutluluk ona haram sanki.

Diğer tarafta ise **Vella** adında genç bir kız, Sugar Bunting kasabasında kurban olarak seçilme "onuru" ile baş etmekte. Çünkü 14 yılda bir kasabaları ziyaret eden Mog adında canlılar var ve her köyde kendilerine sunulan kurbanları almadan gitmiyorlar. Arkaik toplumlardaki gibi bu köylerde de kurban edilmek büyük bir mükâfat olduğundan herkes Vella'nın heyecandan kıpır kıpır olmasını bekliyor tabii. Ama işin ucunda dev bir yaratık tarafından hüpletilmek varken, Vella'nın isteksizliği dedesinin de verdiği gazla tepe noktasına ulaşıyor.

Tabii *Broken Age* bu iki hikâyenin bir şekilde birleşeceğinin ipuçlarını hızlıca veriyor. Ama o temas bir kenara,





Bu şirin kızımız M'ggie. Biraz gıcık ama iyi niyetlidir.



İlk zamanlarda göz alışmasa da sonrasında görsel kalitenin değerini biliyorsunuz.

Vella ve Shay'in maceraları kendi başlarına da gayet sağlam aslında. İkisinin de hayata dair o kadar saf ve olgunlaşmamış görüşleri var ki. Adım adım dünyayı keşfederken kendilerini de tanıyorlar, başkalarıyla etkileşim kurarken geliştiklerini hissettiriyorlar size.

2014'te Eser ilk bölümün incelemesini yazarken *"Tam Bir Yıldızlar Geçidi"* diye bir kutu açmış, oyunun seslendirme sanatçılarından bahsetmişti. Zaten hikâyenin sizi sarmalıyor, karakterleriyle resmen çevrenizi örüyor olmasının baş sebebi bu şiir gibi seslendirmeler. Elijah Wood, Will Wheaton, Jennifer Hale gibi isimlerin seslendirdiği karakterler, atmosferi öyle bir şekillendiriyor ki... Bir de bu karakterlere gizlenmiş detaylar ve mimikler de harika olduğundan keyifle izliyorsunuz karşınızda gelişen sohbetleri. Üstelik kitle fonlamasıyla yaratılan bir oyun deyip yalapşap yazılmış diyaloglar beklemeyin. Kimi zaman *"aaaavv.."* dedirtecek kadar duygusal, kimi zaman kopan vücut parçalarına atıfta bulunacak kadar acımasız, ama her zaman ağırlığı ve kişiliği olan diyaloglar var karşınızda. Üstelik çeşitliler de. Macera oyunlarında alakasız iki nesneyi birbiriyle ilişkilendirmek istediğinizde karakteriniz bir şeyler geveler mesela. *"Bence doğru olmadı bu"* ya da *"Hmmm, pek sanmıyorum"* gibi klişe replikler rastgele kullanılır nesneler arasında. *Broken Age*'de bu iş o kadar nadir oluyor ki. Neredeyse her nesne çaprazlaması için bir ses kaydı alınmış. Nesneleri geçtim, karakterler için de geçerli bu. Bir karakterin başına geçip tüm nesneleri deneyin, kendiniz görün diyeyim.

KAHRAMAN BİR KIZ

Az önce bahsettiğim üzere, *Broken Age*'in görsel dili herkesi çekmeyebilir. El çizimi ve pastel grafiklere alışmak biraz zamanınızı alabilir. Ama hem arka planlar, hem de karakterler gösterilen özenden nasibini almış. Zaten benim gibi bu tarzı, daha doğrusu bu iki boyutlu macera oyunlarını özleyenlerdenseniz *Broken Age* en azından karakterli görsel diliyle sizi tatmin edecektir.

Ama bir macera oyunu, sağlam bulmacalar olmadan olmaz. *Broken Age* ise garip bir eğriye sahip bu konuda. Oyunun bulmacaları özellikle başlarda bir hayli basit. Bu durum, oyunun bulmaca mantığına ısınmanız, aradaki mantık bağlarını kurmanız açısından düşünülmüş gibi. Ama dersinize iyi çalışmalı, iyi öğrenmelisiniz. İlk bölümü bitirdiğinizde oyun sizi zorlamamış olacaktır, ikinci bölümün ortasına doğru ise bir şeyler fark edeceksiniz. Bulmacalar sadece karakterlerin bildiği şeyleri değil, sizin iki dünyayı nasıl birleştirdiğinizi de sormaya başlıyor. "Nasıl yani?" diyenleri *İki Dünya Bir Bulmaca* kutusuna alıp, zamanı kullanmanız gereken konulara geçeyim ben.

Oyundaki bulmacalarda kimi yerlerde bir akış tutturmanız gerekli ve bu akışın elemanları zamana bağlı. Mesela birbiri ardına elektronik parçaları bozmanız lazım ki, tamir edecek robot yolu takip edebilsin. Ya da fırlatacağınız bir şeyin önündeki engelin (dev bir parmak mesela) zamanını tutturmalısınız. Bunlar dışında birkaç mini oyunu da araya sıkıştıran oyun ne sizi rujdan makineli tüfek mermisi yapmak gibi mantıksızlıklara sokuyor, ne de her şeyi çok kolay seviyede tutuyor. Ama tek bir uyarım var, İngilizceye hakim değilseniz bir hayli zorlanacağınız bir bulmaca çıkacak karşınıza: Düğüm bulmacası. Bir noktadan sonra kafayı kıracak gibi hissederseniz, Google amcanın kafasını "Knot Puzzle" diye ütüleyebilirsiniz. Merak etmeyin, hile sayılmaz bu.

İKİ DÜNYA, BİR BULMACA

Sizi spoiler'dan korumak için elimden geldiğince güvenli sularda gezineceğim. Shay ve Vella'nın macerası bir noktadan sonra temas ediyor demiştim ya. İşte bu temastan sonra iki karakterin ellerindeki imkânları birbirilerinin bulmacalarını çözmek için kullanıyorsunuz. Birindeki bir ipucu (bir isim mesela) diğerinin bulmacasını çözüyor, birinde hazırladığınız kablo döşeme şablonu diğerine kapı açıyor. Ne yapın edin, bu çaprazlamaları fark ettiğiniz anda kullanın. Zaten Vella ve Shay arasında her zaman geçiş yapabiliyorsunuz, oyun da özellikle sonlara doğru sizden bunu sık sık kullanmanızı isteyecek.

KAÇIRILMAMASI GEREKEN BİR MACERA

Böyle zamanlarda duruyor ve "İyi ki kitle fonlama var" diyorum sevgili okur. Çünkü yalan değil, bu oyun eğer ki Tim Schafer Kickstarter'ın kapısını çalmasaydı gün yüzüne çıkma fırsatı bulamazdı. İki bölüm olmasına rağmen on saate yakın bir deneyim sunan *Broken Age* çok leziz olmuş. Her bir bölüme göre farklı hazırlanmış müzikleriyle, güzel bulmacalarıyla, sağlam karakterleriyle, mini mini hikâye sürprizleriyle ne tam geçmişin, ne de günümüzün özelliklerine körü körüne bağlanan bir macera oyunu çıkmış ortaya. Onun yerine ikisini güzelce dengeleyen, ama eski alışkanlıklara biraz daha fazla göz kırpan tatlı mı tatlı bir oyun oluvermiş. İyi ki de olmuş diyor, son sahne üstüne tanıdıklarla mini spekülasyona kaçıyorum ben. Biraz daha etkileyici biter miydi peki? Eh, bitirin de sonra yaparız sohbetini.





- Görsel dili çok cici
- Seslendirmeler bir harika
- Konuşan ağaç bile kişilikli arkadaş!

–

- Sonu biraz sönük sanki
- Bir anda bulmacalar tarz değiştiriyor, ama alışırsınız

8+

SON KARAR

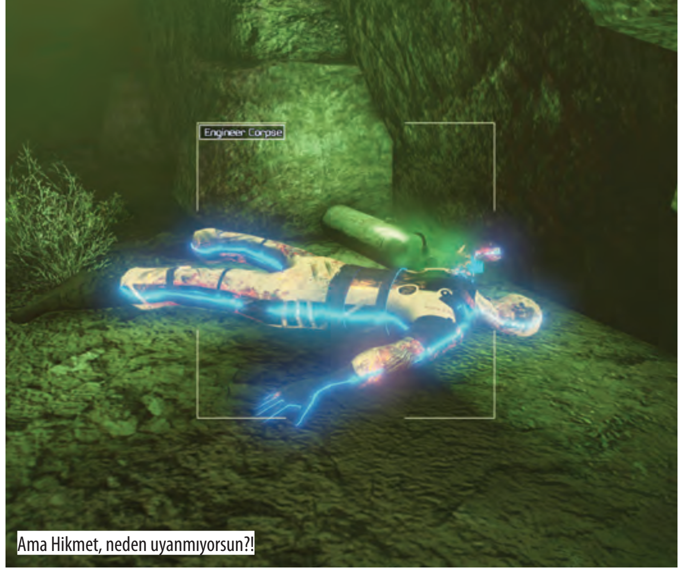
İki boyutlu macera oyunlarının kokusunu özleyenlere bundan güzel ilaç zor bulunur bu aralar.



KÜNYE

Tür: Macera **Yapım:** Double Fine **Dağıtım:** Double Fine **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam), 60 TL (Playstore), 74 TL (PS4 ve Vita Cross Play) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** brokenagegame.com





Ama Hikmet, neden uyanmıyorsun?!


Atmosfer, en azından grafiklerle sağlanmış diyebilirim.

SOLARIX

GERİM GERİM GERİLİR, BİR GÜL GİBİ SOLARIX -ENES K.

Diplomasiden ve bürokrasiden hiç hazzetmiyorum. Hele ki mesele biraz hissi bir merkezde ilerliyorsa, sonunda ne olması gerektiğini düşünmenizden öte bir hissiyatla ilgiliyse her şey; ne diye 'olması gerekenler' bu kadar umursansın ki? Ayrıca, olması gerekenleri kim belirliyor?

Şuna geleceğim: Ekibinin önemli bir kısmı Türk olan bir oyunda neden Türkçe dil desteği olmaz? Epeydir bu beklentiyle takip ettiğim Solarix'in sadece İngilizce çıkması bende hayal kırıklığı yarattı. Tabii ki vardır bunun da geçerli bir yanıtı, her şeyden önce küçük bir ekibin bağımsız oyunu bu. Ama ben de sadece oyunu inceleyen değil, oynamak için uzun zamandır bekleyen bir oyuncuyum, o yüzden şikayet etme hakkımı kullanıyorum.

"SEN ASKER DEĞİLSİN, MÜHENDİSSİN"

Solarix'in yükleme ekranlarında tavsiye olarak yer alan ve ara başlıkta kullandığım bu cümle oyunun temellendirdiği yapıyı çok güzel özetliyor arkadaşlar... Bilinmedik bir gezegende, araştırma görevindeki bir uzay gemisinde aniden bir salgın ortaya çıkıyor ve tüm mürettebat ölüyor. Bu salgından tek sağ kurtulan biziz ve işin aslını araştırıyoruz, tabii bu arada da hayatta kalmamız gerekiyor. Bu noktada *Dead Space*'ten biraz esinlendiğini söyleyebiliriz hikâyenin ama her ne kadar çok fazla kırılma noktası olmasa da, olaylar bir şekilde ilginçliğini korumayı başarıyor oyun boyunca... Seslendirmeler de başarılı olunca genel olarak oyunun sunumunun başarılı olduğunu söylemek mümkün.

Daha oyunun başlarında silahla tanışıyoruz ancak demin de dediğim gibi biz bir mühendisiz ve oyunun yaratmak istediği atmosfer de olan biten karşısındaki acizliğimizin farkına varmamız üzerine kurulu... Burada oyunun mekaniklerinin *System Shock* ile *Thief* arası bir yerde durduğunu söyleyebilirim. Bir alandan ötekine geçmemiz gerekiyorsa ve yolumuzda askerler varsa, orada kargaşa çıkarmak son yapılacak şey... Askerlerin rutinlerini tespit etmek, gölgeleri kullanmak ve sıvışmak gerekiyor. Tam bu noktada, oyunun '*checkpoint*' mantığıyla ilerlemesini çok mantıklı buluyorum. İstediğimiz zaman kayıt alabiliyor olsak, gerilim unsuru bir tık daha aşağı çekilmiş olurdu.

Bir tık 'daha' dedim çünkü oyunun atmosferi ve dünyası ne kadar güzel olursa olsun, ciddi bir 'gerememe' sorunu var. Bunun bir sebebi yapay zekânın hakikaten çok kötü olması, bir diğeri de yaratıkların ürkütücü olmaması. Yine tüm bunlar bir şekilde göz ardı edilebilir, lakin bölüm tasarımları ve oyunun işleyişi beni hiç tatmin etmedi arkadaşlar... 9-10 hangar büyüklüğünde askeri bir alan düşünün; en uç noktaya gidip bir şey alıyoruz, geri gelip askerleri aşarak başka bir yere gidiyoruz, sonra gittiğimiz yer çıkmaz sokak oluyor, başka bir yere gidip kart buluyoruz, geri dönüp kartı yerleştiriyoruz ve bunları yaparken sürekli olmadık yerlere gidip duruyoruz. Genel olarak oyunun, onlarca güzel saksısı olan ama içinde hiç çiçek olmayan bir bahçeye benzediğini söyleyebilirim size.

Yazıda da değindiğim gibi, biraz tekdüze de olsa güzel bir hikâyeyi takip etmek için, *Bioshock* serisinin de farklı bir yöne kaymasından sonra bu alandaki boşluğu doldurmaya çalışan *Solarix*'e bir şans verilebilir.

DİL DESTEĞİ

Oyunun Türkçe dil desteği içermemesi kimileri için büyük bir eksiklik. Önceleri oyunun Türkçe dublajlı çıkacağını sanıyorduk ama şu sıralar Türkçe altyazı bile tehlikede görünüyor. Yapımcı ekibin açıklaması, Türkçe altyazı desteğinin Haziran ayı içerisinde gelebileceği yönünde.





+

- System Shock, Thief ve Half-Life esintileri var
- Yaratılmaya çalışılan atmosfer başarılı
- Hikaye ve hikâye anlatımı çok hoş

−

- Germiyor ve korkutmuyor
- Türkçe dublaj veya Türkçe altyazı desteği yok
- Yapay zekâ çok başarısız
- Bölüm tasarımları tek düze

6

SON KARAR

System Shock'ı özleyenler için şu anda piyasadaki en iyi alternatif...

KÜNYE

Tür: Aksiyon / Gerilim **Yapım:** Pulsetense Games **Dağıtım:** KISS **Dijital İndirme:** 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 7
Dahası İçin: http://tinyurl.com/ogz-solarix







CRYPT OF THE NECRODANCER

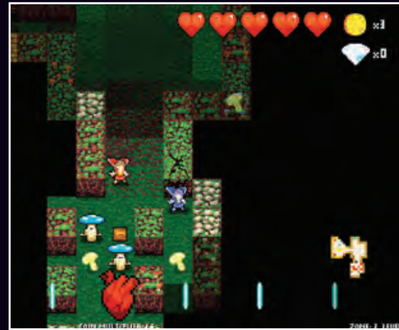
ARKADAŞLARI ONA EINSTEIN DİYOR -ENES K.

Bazen öyle oyunlar çıkıyor ki insanın karşısına, "*yenilik adına daha ne yapılabilir ki?*" diye düşünmeden edemiyorsunuz. Elbette yaratıcılıkla absürtlüğü aynı kefeye koyunca bu soruya cevap bulmak o kadar da zor değil, sonuçta "ekmek dilimi simülasyonu" bile gördük ve kim bilir daha neler göreceğiz... Bahsedeceğimiz oyun *Crypt of the NecroDancer (CotND)* her adımınızı müziğin ritmine göre atmanız gereken, düşmanlarınızın da size müziğin ritmine göre saldırdığı bir roguelike... Şu an kulağınıza nasıl geliyor bu fikir bilmiyorum ama size anlatmak, sonrasında da denemeniz için sabırsızlanıyorum.

DÜNYANIN HARBİDEN ZİNDAN OLMASI

Bir iki cümleyle özetlemeye çalıştığım oyun yapısını detaylandırmadan önce, mikrofonu üstadım Eser'den kapıp kısaca roguelike'ların yapısına değinmek istiyorum. Roguelike, adını 1980 yapımı 'zindan keşfi' oyunu *Rogue*'dan alıyor. Klasik RYO'lardan sıra tabanlı olmasıyla; oyun alanının, düşmanların, eşyaların her tur başında rastgele değişmesiyle ve karakteriniz öldüğünde 'boşa mıydı ulan onca çaba?!' triplerine girmenizi sağlayarak temelli ölmesi gibi farklılıklarla ayrılıyor. Ayrıca bu türdeki oyunların genelde takip ettiğiniz belli bir senaryosu olmaz. Ama canınıza okumalarıyla ünlüdürler.

CotND ise bu roguelike mekaniklerini biraz farklılaştırıp işin içine müziği katarak muhteşem bir karışım oluşturuyor. Öncelikle oyunun kalbi hem gerçek anlamda, hem de mecazi olarak aşağıda akan ritim barında atıyor. İyi bir müzik kulağınız varsa, çalan parçalara da alıştıkça buraya bakmayabilirsiniz lakin oyunun hakkını vermek istiyorsanız adımlarınızı müziğin vuruşlarına göre atmanız gerekiyor. Bunun birkaç sebebi var... Öncelikle müziğe göre hareket etmedikçe düşüreceğiniz altının çarpanı azalıyor. Bu da doğal olarak daha az eşya almanız ve oyunun da daha zorlaşması anlamına geliyor. Bunun dışında, düşmanların tamamı müziğin ritmine göre hareket ediyor. İlk bölümleri bir şekilde müziği tamamen kapatıp bile geçebilirsiniz belki ama oyundaki düşman çeşitliliği öyle zengin ki, ileriki bölümlerde müziği dinlemeden düşmanların hareketlerini kestiremiyorsunuz. Ölünce başa döndüğünüzü de düşünürsek, müzik oyunun ana unsuru... Hatta adamlar üşenmemiş, oyuna Dance Pad desteği de koymuşlar. Deneme fırsatım olmadı ama çok eğlenceli duruyor. YouTube'da *KateLovelyMomo* isimli bir kızcağız saatlerce oynamış. Vaktiniz olursa izlersiniz.



CotND çok zengin bir içeriğe sahip arkadaşlar... Oyunun yapısını değiştiren tomarla alternatif karakter göreceksiniz. Örneğin **Bolt** (net bir **Usain Bolt** göndermesi tabii ki) diye bir karakter var, onunla oynarken müzikler ve oyunun temposu ikiye katlanıyor. Bir başka karakterle oynarken ritme ayak uydurmanız istenmiyor ama tek darbede ölüyorsunuz... Oyundaki düşmanların çeşitliliğinden ve buna ayak uydurmanın zorluğundan söz etmiştim. Ana zindanda ulaşabileceğiz odalardan birinde size düşmanların saldırı şekillerini tek tek gösteren bir eğitim bölümü bile düşünülmüş. Günlük görevler, mod desteği, yerel co-op oynayabilme imkanı ve kendi müziklerinizi de oyuna entegre edebilme derken *CotND* saatlerinizi alıp götürüyor...

Dostlar, uzun süredir oynadığım en yaratıcı, en sıradışı oyunu anlatmaya çalıştım size... İlginizi çektiğini umuyorum ve huzurlarınızdan ritim eşliğinde zıp zıp zıplayarak ayrılıyorum.

PC



- Çok zekice bir fikrin çok iyi uygulanması
- Muhteşem müzikler ve kendi müziklerimizi kullanabilmemiz
- Tomarla içerik
- Tekrar tekrar sıkılmadan oynanabilir

−

- Çok bıçak sırtı bir oyun yapısı var
- Seven çok sever, sevmeyen nefret bile edebilir

8+

SON KARAR

Kafanızdaki metronoma kulak verip bu oyunu oynayın lütfen!



KÜNYE

- **Tür:** Ritm-Aksiyon, RYO
- **Yapım:** Brace Yourself
- **Dağıtım:** Brace Yourself, Klei Entertainment
- **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-necro



DUNGEONS 2

ORCLAR, İLK HEDEFİNİZ PEMBE KUYRUKLU UNICORNLAR! -EREN ERYÜREKLİ

EA DUNGEON KEEPER'IN RUHUNU MOBİLDE ÖLDÜRÜNCE, ALTERNATİFLERİNİN DEĞERİ ARTTI

Bu ay incelemesini yazmıyor olsam muhtemelen es geçeceğim bir oyun olurdu *Dungeons 2*. Zira ne zamanında *Dungeon Keeper* serisinin bir hayranıydım ne de gerçek zamanlı stratejilerle aram vardır. Türde en sevdiğim oyun olan *Warcraft III*'ten bu yana şöyle bir bakınca sadece *Rise of Nations*, *Age of Mythology* ve *StarCraft II*'yi oynamışım. Umulmadık taş baş yarıyormuş ama. Hiç beklemediğim bir şekilde beni kendine bağlamayı başaran oyun (tabii *The Witcher 3*'ten kopabildiğim zamanlarda diyelim) ve yıllarca beklenip geçen yıl küfür gibi bir devam oyunu ile hayranlarını üzen *Dungeon Keeper*'ın boş tahtına yerleşti.

BİR SANAT DALI OLARAK KÖTÜLÜK

Tıpkı *Overlord* gibi başlıyor *Dungeons 2*. Siz, tam krallığın canına okuyacakken dört güçlü savaşçı tarafından yenilip, ruhu yeraltına sürülen "ultimate evil" olma peşindeki kötücül bir varlıksınız. Tabii bu sürülme işi hiç hoşunuza gitmediğinden kısa sürede toparlanıp yeraltı icraatlarına başlıyorsunuz. Amacınız ise tabii ki iyi ve güzel olan her şeyi yok edip bu şekerli diyarlara karanlığın hükmünü getirmek.

Dungeons 2 arızalı bir masal kitabıymışçasına anlatılıyor. Fena halde İngiliz olan ve genel olarak iyi bir iş çıkardığını düşündüğüm anlatıcı abimiz sürekli hikâyeyi anlatıp yerli yersiz espriler yapıyor. Oyunun diğer popüler fantastik kültür öğelerine yaptığı utanmaz referanslar ve kara mizah havası zamanla size de sirayet ediyor ve kendinizi sizi temsil eden el simgesiyle birimlerinizi sebepsiz tokatlarken buluyorsunuz. Yalnız bu anlatıcı arkadaş pasif agresif yorumlarıyla sizi sürekli acele ettirip (ki hiç acelemiz olmamasına rağmen) zamanla sinir bozucu bir hale geliyor. Hayır, dediği şeyler de maalesef görevi devam ettirmek için önemli, nihayetinde onun sesini biraz kısıp arkaya da Blind Guardian koyunca işler yoluna girdi. Yani müzikler de sıradan, evet.

En basit biriminiz olan ve yegane işi ortalığı kazıp altın çıkarmak olan Imp'lerinizi sevin. İlk anlarda hayati önem taşıyorlar. Onlar kazıp topladıkça zindanlarınız genişliyor ve yeni yeni bir sürü biriminiz sizin şeytani planlarınız için hazır oluyor. *Dungeons 2* muhtemelen yapılmış en iyi *Dungeon Keeper* klonu, zira bir sürü güzel fikirle dolu ve türü ileriye götürmek adına elinden geleni yapıyor. Bu noktada en cesur hamlesi, oyun dünyasını tam anlamıyla ikiye bölmesi.

Diyelim ki zindanınızı yaptınız, tuzakları dizdiniz, iyi kötü para akışı da sabitlendi ve orkları-




Altınlar, altınlar...
Bu resimden bir dakika sonra yoklar.




Halay başını bulduk beyler, tutun boynuzundan.

nızın canı da hafiften sıkılmaya başladı. Tam da bu noktada görevler sizi yukarıdaki dünyaya yönlendiriyor ve o zamana kadar zindanlarınızı istila etme gafletini gösteren kendini bilmez insancıklara saldırma sırası size geliyor. Birimlerinizi tek tek seçip (ki bu biraz kullanışsız olmuş) üst dünyaya yolladığınızda oyun tıpkı *Warcraft* ve benzerleri gibi gerçek zamanlı bir stratejiye dönüşüyor. Biz de birimlerimizi seçip önümüze çıkanı tekmelemek için ilerlemeye başlıyoruz. Bu modun güzel kısmı gerçekten tatmin edici bir savaş deneyimi yaşatması ve o ana kadar yetiştirdiğiniz askerlerinizi iş üstünde görme şansı vermesi. Kötü yanı ise oldukça basite indirgenmiş olması. Zira oyunda belli bir zaman kısıtlaması olmadığı için sadece bekleyerek mükemmel orduyu kurup yukarı çıktığınızda milleti tokat manyağı yapmanız olası. Bu durum tabii oyunun heyecanından çok şeyi alıp götürüyor ve birkaç görev hariç çoğunlukla bu taktikle kazanabilirsiniz. Zaten zindanınıza kırk yılın başı saldırı oluyor, onu da yoğun bir tuzak kombinasyonu ile rahatlıkla atlatabilirsiniz. Siz o arada örneğin Facebook açın, evcil hayvanınızla ilgilenin veya daha güzeli bir kitap okuyun (anlatıcı abi yırtıyor tabii kendini o arada). Zindanınız paraya doyunca da geri dönüp tüm upgrade' leri basıp, birimleri doldurup yukarı çıkın ve rakibi ezip geçin.

Neyse ki bu rahatlık multiplayer'da yerini gerçek taktiksel düşünceye ve hangi birimlerin önce yapılıp hangisinin ileriye bırakılmasına dayalı klasik GZS gerilimine bırakıyor. Hatta diyebilirim ki tek kişilik görevler devasa bir eğitim bölümü ise oyunun esas zevkini çoklu oyuncuda alıyorsunuz. Hangi teknoloji seviyesinde başlayabileceğinizi seçebileceğiniz Skirmish modu özellikle eğlenceli. Yine bu strateji modunda sadece adam kalabalığı ile galip gelmek de bir süre sonra can sıkıcı olabiliyor. En azından başlangıçta sahip olduğunuz Orc, Troll, Naga gibi birimlerin yanına zamanla Demon, Succubus gibi oynaması daha eğlenceli birimler ekleniyor da görevler su gibi akıp gidiyor.

PARA, PARA, PARA

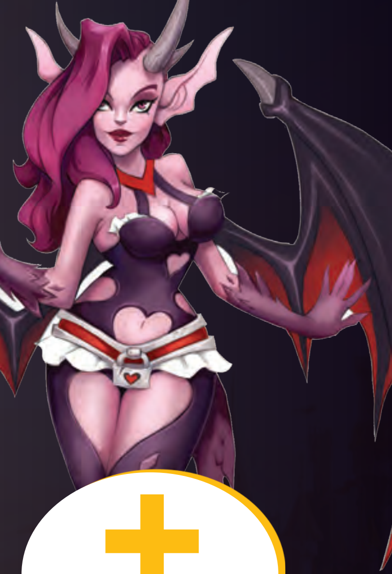
Zindan bölümleri daha bir derli toplu ilerliyor. Sürekli kazarak genişlettiğiniz mekânınıza türlü çeşitli odalar inşa ederek gelişiyor ve birimleriniz oluşturuyorsunuz. Yeterli bir çeşitlilikte olan tuzaklarınızı da gönlünüze göre yerleştirip sonra arkanıza yaslanıp zindanın kendi kendisini işletmesini izlemek zevkli. Ayrıca kazdığınız yerlerden sürpriz kaynaklar, birimler, hatta düşmanlar çıkması da sürekli kazma isteğinizi kamçılayan bir unsur.

Lakin sabırsız bir oyuncuysanız canınızı sıkacak bir durum var. Para genelde yavaş kazanılıyor ve her biri hayli pahalı olan geliştirmeler ve her nedense dakika başı 'maaş günü' gelmesinden dolayı bir anda bitiveriyor. Muhtemelen oyun tarihindeki en fakir şeytani lordu oynuyoruz, hani 'Sefiller' bir, biz ikiyiz resmen. Zamanla içinizden diyorsunuz ki; "yahu ne yediniz arkadaş, ne yapıyorsunuz bu kadar parayı?" Ya da bazen de parasını alamayıp greve giden bir ork görüyorsunuz, kafasına ufak bir fiske ile bu arkadaş "aman abi vurma, gözünü seviyim abi" diyerek hizaya geliyor.

Neyse ki oyunda bir mikro ödeme sistemi filan bulunmuyor. Fakat bu yavaş para akışı mevzusunun görevlerin süresini gereğinden fazla uzatmasından ötürü canı sıkılan orklarınız ile aynı hisleri paylaşmanız işten bile değil.

WAR-DUNGEON CRAFT-KEEPER 2,5

Oynadığım süre boyunca, beni kendimden geçirmeyen ama eğlendiğim bir oyun oldu *Dungeons 2*. Birimlerin kalite kokan keyifli animasyonları, atmosferi ve hiçbir anında kendini fazla ciddiye almaması ile takdirimi topladığını eklemeliyim. Her ne kadar örnek aldığı oyunların mükemmel bir karmasını yapamamış olsa da yaptığı cesur denemeler ve türe getirdiği yenilikler umut vaat ediyor. Başta belirttiğim gibi, benim gibi sim ve strateji fakiri birini bile bağlayabildiyse türün sevenleri rahatlıkla alıp keyiflerine bakabilirler. Zira *Dungeons 2*'nin başardıkları kolaylıkla şu mide bulandırıcı unicorn'ların boynuzlarını kırıp arkalarına bakmadan kaçıracak düzeyde. Yaşasın kötülük!





+

- Karakter sahibi, esprili oyun dünyası
- Zindan kurma kısmı detaylı ve bağlayıcı
- Grafik ve animasyonlar göz dolduruyor
- Çoklu oyuncu modları çeşitli ve eğlenceli
- Yapılabilecek bir sürü geliştirme

−

- ...Ama bu geliştirmeler için aşırı miktarda para istemesi
- Oyunda her şey ateş pahası
- O kasa hiç dolmuyor arkadaş...
- PARA Hİ... Anlatıcı bir yerden sonra sinir bozuyor

7

SON KARAR

Uzun zamandır beklediğimiz Dungeon Keeper 3 olmakla yetinmeyip, üstüne bir de Warcraft 2,5 olan oyunu türü özleyenler kaçırmasın. Eksiklerine rağmen eldeki en iyi seçenek.




Naga'ların mana topları karşısında kafası karışan masum köylü (orc)



KÜNYE

Tür: GZS - Zindan Simülasyonu - Aksiyon **Yapım:** Realmforge Studios **Dağıtım:** Kalypso
Dijital İndirme: 80TL (Playstore), 59TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 17 **Dahası İçin:** www.dungeons-game.com

inceleme PC
erken erişim

HEROES OF THE STORM

YENİ BAĞIMLILIK BELASINA HAZIR MIYIZ?

-NURETTİN TAN

Heroes of the Storm tıpkı durgun, sakin, sessiz bir gökyüzünün yavaş yavaş kararıp yerini kuvvetli bir fırtınaya bırakması gibi giderek güçlenerek ve popülerliğini artırarak geliyor. *HotS*, *League of Legends* ya da *Dota 2*'ye rakip bir oyun değil, zaten böyle bir niyetle de yapılmadığını **Blizzard** ilk elden kendi açıklamıştı. Rekabet derdi olmadığı için rahat, yavaş ve emin adımlarla oyunu geliştirmeye devam ediyorlar. Blizzard'ın popüler evrenleri olan *StarCraft*, *Warcraft* ve *Diablo*'dan gelen ünlü kahramanlar ya da kötüler teker teker Nexus'ta kapışmak için saflarını seçiyor. Siz bu yazıyı okurken *Heroes of the Storm* 2 Haziran itibarıyla çıkmış olacak. Yani oyunu ücretsiz şekilde indirebilecek ve elinizden gelen her şeyle Nexus'a dalabileceksiniz. Peki buna değer mi? *HotS*'u benzeri MOBA'lardan ayıran nesi var?

Öncelikle *HotS*'u ilk oynadığımda "Bu ne lan? İğrenç olmuş" demiştim. Daha sonra arada bir iki maç atma bahanesiyle gire gire baktım ki bir türlü oynamayı bırakamıyorum. İlk olumsuz tepkimi vermemin sebebi sanırım *LoL* ya da *Dota 2*'ye benzemeyen mekanikleriydi. Peki *HotS*'un temel özellikleri nedir?

HIZLI TEMPO VE BAYGON ETMEYEN OYNAMA SÜRESİ

Sıkı takipçileri bilir, *LoL* maçları ortalama 40 dakika sürer, çekişmeli maçlarda bu süre nadiren bir saate çıkar. *Dota 2*'de ise çekişmeli maçların bir buçuk saate yaklaştığı olur ki artık oynadığınız oyundan illallah eder, dikkatiniz dağıldığı için daha çok hata yapmaya başlarsınız. *HotS*'ta durum biraz farklı, çünkü en uzun dediğiniz maç yaklaşık yarım saat sürüyor. Karşılaşmaların ortalaması ise 20, bilemedin 25 dakika ile sınırlı. Dolayısıyla oyun çok vaktinizi almıyor, okula ya da işe gitmeden evvel "şöyle bir maç atayım da keyfim yerine gelsin" diyebiliyorsunuz.

HotS'ta benzerlerinin aksine daha ilk dakikadan itibaren iki takım arasında itişmeler, kapışmalar başlıyor. Farm derdiniz pek olmadığı için karşı tarafın kahramanlarını

MURKY!

Murky en iyi tasarlanan kahramanlardan biri. Çok zayıf bir karakter olduğu için iki üç vuruşta hemen ölebiliyor ama yetenekleri sayesinde ölümünü olabildiğince geciktirebilir, onu öldürseniz bile hemen doğarak tekrar gelebilir. Demek istediğim, takım savaşlarında Murky'ye odaklanmayın, zaten genelde kendisi tek başına koridor itiyor olacaktır. Hatta mümkünse çok gerekmediği sürece ona hiç musallat olmayın, bir Murky size sataşıyorsa bilin ki bir yerden destek bekliyordur ve sizi oyalıyordur.



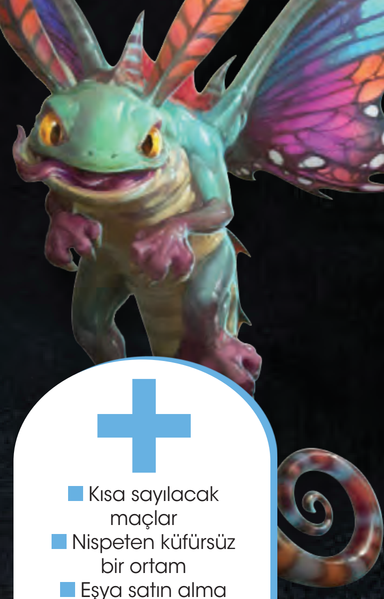
İÇİMİZDEKİ KHALEESİ'LER

Harita görevleri çok önemli demiştim. Örneğin binbir zorlukla kontrolünü aldığınız Ejderha'yı yanında destek olmaksızın saldırmaya gönderirseniz koca yaratığı mundar etmiş olursunuz. Aynı şekilde biri Ejderha'yı aldığında grup olarak toplanıp koca bebeğin en fazla hasarı vermesini sağlamak için rakip kahramanları oyalamanız gerekli. Ejderha'yı kontrol ederken mümkünse sadece binalara vurun, püskürttüğü ateşi ise olabildiğince bütün binalara tutturmaya çalışın.



Farklı bir oyun da olsa, bu sahnenin "SON" olduğunu anlamak gayet kolay.


Bambaşka evrenlerden olduklarına bakmayın, gayet uyumlu dövüşüyorlar.





indirmeye çalışıp rakibe deneyim puanı farkı atmak asıl amaç. Kısacası karşılaşma başladığı andan itibaren dikkatli davranmanız ve kıyasıya bir mücadeleye girmeye hazırlıklı olmanız lazım.

Her haritanın amacı rakibin Nexus'unu patlatmaktan ibaret. Bu konuda Blizzard *LoL* ve *Dota* ile aynı felsefeyi gütse de sonuca ulaşma şekli haritadan haritaya farklılık gösteriyor. Örneğin Cursed Hollow'da belirli aralıklarla çıkan kalıntıları topluyorsunuz, üç kalıntı toplayan takım Raven Lord'un lanetini karşı takımın üzerine salıyor, bu da rakibin savunma kulelerinin çalışmaması ve askerlerinin canının en aza inmesine neden oluyor. Belirli bir süre bu gücü elinizde tuttuğunuzda rakibinizi haritada sıkıştırabiliyorsunuz. Başka bir örnek için Blackheart's Bay'e baktığımızda gene belirli aralıklarla haritanın iki noktasında çıkan hazine sandıklarındaki doubloon'ları (altınları) topluyorsunuz. Ölmeden bunu haritanın ortasındaki Blackheart'a verdiğinizde eğer yeterli sayıda ödeme yaparsanız hayalet gemisi ile rakibin binalarını topa tutuyor. Bunlara haritanın ana görevi diyoruz, haritanın ana görevleri etkin hale geldiğinde işi gücü bırakıp takım halinde oraya toplanmak oyunun en önemli noktası diyebilirim. Özellikle *LoL* kültüründen gelen oyuncular ana görevleri sallamayıp tek başına koridor ittiğini zannederken aslında takıma müthiş zarar veriyorlar, benden söylemesi.

TAKIM OYUNU OP! AMA BU SEFER GERÇEKTEN OP!

HotS tamamen takım oyununa dayalı bir MOBA. Bunun en büyük nedenlerinden biri, her oyuncunun yaptığı her hareketin bütün takıma deneyim puanı olarak dönmesi. Yani anlayacağınız takımınızdaki çok iyi oynayan Arthas ile vasat oynayan Valla aynı anda seviye atlıyor. Koridoru itmeye çalışan askerleri öldürmek, kahraman katletmek ya da bina yıkmak takımınıza deneyim puanı kazandıran durumlar. *HotS*'ta herhangi bir eşya alımı olmadığı için de bu seviye sistemi ile gelecek yeni yeteneklere olabildiğince çabuk ulaşmak zorunda kalıyorsunuz (iki seviyede bir yeni yetenek kazanıyorsunuz).

Oyunun kötü diyebileceğim tek özelliği ise şu; eğer takımınızda maçı batıran bir oyuncu varsa onun vasatlığı bütün takımın deneyim puanını etkilediğinden yenilgi kaçınılmaz oluyor. Fakat olumlu bir tarafı daha var, seviye arttıkça aradaki fark kapandığından bütün oyunu üstün götürseniz bile son anda kaybedeceğiniz bir ya da iki takım savaşından sonra rüzgârın yönü aniden değişip sizi yenilgiye sürükleyebiliyor. Bu olay başıma çok geldi, o yüzden hep diyorum *HotS*'ta her şey olabilir, oyunun sonu gelmeden asla "yenildik" ya da "kesin kazanıyoruz" demeyin.

Blizzard'ın ünlü oyun karakterleriyle oynamanın zevki zaten ayrı ama *HotS*'un diğer MOBA'lara nazaran çok iyi düşünülmüş Azmodan, Abathur, Sgt. Hammer, Murky gibi sıra dışı kahramanları var. Oyuncular arası iletişim ise gayet iyi seviyede. Küfür ve öfke krizleri diğer oyunlara göre çok daha az ama tabii açık betadan itibaren bu durumun değişeceğini düşünüyorum. Yine de Blizzard'ın standartları yüksek tutmak konusunda titiz davranacağına eminim. Şimdilik oyuncuları AFK olmalarından dolayı raporlayamasak da küfür ve ırkçılık gibi konularda şikayet edebiliyoruz.

Gerçi AFK olan oyuncular belirli bir süreden sonra oyundan düşürülüp bir süre sadece AFK olan oyunculardan kurulu takımlarda oynama cezası alıyor. Ama Nexus'un içinde aşağı yukarı yürüyüp, sisteme AFK olarak yakalanmayıp oyunu baltalayan oyuncular da yok değil.

Oyunun derecelendirme sistemine Hero League deniyor, *Hearthstone*'a benzeyen bir yapıya sahip. Umarım ileride içindeki "League" kelimesini birebir kullanarak aynı *StarCraft*'taki lig sistemini oturturlar. En azından ligde puan kazanarak yukarıya çıktığımı görmek beni daha çok heyecanlandırıyor (biliyorum temelde ikisinin de birbirinden farkı yok, benim durumum sadece psikolojik).

Uzun lafın kısası, *Heroes of the Storm* yavaş ama kendinden emin adımlarla tam sürüme geçiş gününe yaklaşıyor. Sunucu sıkıntıları giderek azalıyor, her geçen gün oyuna yeni eklentiler geliyor, kahramanlar dengeleniyor, menü de dahil olmak üzere oyunun görselliği sürekli cilalanırken performans artırma çalışmaları sürüyor. Özellikle Blizzard oyunlarının hayranı iseniz bu fantastik evrenlerin kahramanlarını kıyasıya dövüştürmek müthiş hoşunuza gidecektir. Benim incelediğim hali kapalı betaydı, 19 Mayıs'ta açık betaya geçtikten sonra daha da toparlandığını düşünürseniz, son halinde sizi etkisi altına alacaktır. Kendimden biliyorum, şimdiden bağımlısı oldum bile...

+

- Kısa sayılacak maçlar
- Nispeten küfürsüz bir ortam
- Eşya satın alma yerine yetenek sistemine odaklanıyor
- Gerçek anlamıyla takım oyunu

−

- Sunuculardaki nadir göçmeler. Ama oyun betada, normaldir
- Kötü bir oyuncunun tüm takımı aşağıya çekme potansiyeli

SON KARAR

MOBA türünün yükselen yıldızı olacak gibi. Giderek güçleniyor, yeni karakterler ekleniyor. Ama son kararı vermek için henüz erken.

KÜNYE

Tür: MOBA **Yapım:** Blizzard Entertainment **Dağıtım:** Blizzard Entertainment **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** heroesofthestorm.gamepedia.com







Haritada bekleyen Mercenary'leri öldürerek kendi safınıza katmak oyunun en önemli noktalarından birisi.

NOT A HERO

VAATLERE DOYDUK... KAHRAMAN İSTİYORUZ! -VOLKAN TURAN




Hotline Miami'deki hızlı oynanış bu oyunda da var, ama atmosfer son derece farklı.



■ BunnyLord tiplemesi
■ Seçilebilir karakter bolluğu
■ Taktiksel aksiyonun iyi bir yorumu

—

■ Optimizasyon sorunu
■ Görev azlığı

7+

SON KARAR

Absürd konu, soluksuz aksiyon, ucuz oyun. Pixel-art sevdalıları yumulsun.



Tür: Aksiyon-Platform **Yapım:** Roll7 **Dağıtım:** Devolver Digital
Kutulu Fiyatı: - **Dijital İndirme:** 21TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: www.notahe.ro

Güzel güzel döşenmiş pixel-art grafikler, süper eğlenceli ses ve seslendirmeler, bol silah, bol kan, bol şiddet, hızlı oynanış, bol bol ölmek... Hayır, *Hotline Miami*'den bahsetmiyorum, lütfen! *OlliOlli*'nin yapımcısı olan **Roll7**, bu sefer sevdiğimiz o görsel şerbeti çok farklı bir oyuna katmış. *Not A Hero* ilk başta saydığım tüm özellikleri taşıyan ama esin kaynaklarından da sıyrılabilen bir oyun. Peki nasıl?

SENİ BAŞKAN YAPTIRACAĞIZ BUNNYLORD!

Not A Hero'nun (*NAH* diyeceğim ama ayıp olacak) hikâyesi biraz sürreal, biraz sarhoş ama bu ilginç olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Mor renkli, iri kıyım tavşanımız yani BunnyLord gelecekten günümüze gelmiş bir belediye başkan adayı. Amacı ise oy oranlarını sizin yardımınızla yükseltmek. Lakin bu "yardım" pek iyi yoldan yapılmıyor. Şehrin kötü adamlarını en kötü yollarla ortadan kaldırmak asıl hedefiniz. Her görevde şehrin en lanet binalarına baskın yapacak ve çeteleri bir bir ortadan kaldıracaksınız. Milkshake toplamak, çete binalarına BunnyLord afişleri asmak gibi saçma ve komik görevleriniz de olacak. Yeri gelecek polis veya ninjalar da başınıza bela olacak ama merak etmeyin, bu oyunun en güçlüsü sizsiniz çünkü "sizden" bir tane yok. Oyun boyunca dokuz karaktere varan bir seçim yelpazesine sahip olacaksınız. Her birinin yeteneği farklı. Kimi yerden hızlı kayıyor, kimisi daha çok kurşuna sahip... Bu farklılıkların asıl amacı sizi en çok eğlendiren karakteri bulup oynamanızı sağlamak aslında. Çok az görev "şu karakterle oynamazsan zorlanırsın" gibi bir tasarıma sahip. Ama oyunun başlarında "10 saniyede 20 düşman öldür" gibi hız gerektiren yan görevleri, daha sonra açılan hızlı karakterlerle kolayca yapabildiğiniz de bir gerçek.

Görev demişken, oyunda 21 ana görev bulunuyor. Bu görevlerin içinde üç tane de yan görev var. Rehineleri kurtarmak, eşyaların hepsini toplamak, tüm düşmanları öldürmek gibi görevler bunlar. Oyunun ömrü uzuyor ama bu sefer de oyun bir hayli zorlaşmış çünkü hem doğru karakterle oynamalı hem de oynanış mekaniklerinde kusursuz olmalısınız.

Oynanış ise ısınması kolay ama ustalaşması zor cinsten. Bir ana silahınız, bir yan silahınız, beş barlık enerjiniz (ki bu enerji biterse ölürsünüz, bitmeden dinlenirseniz tekrar dolar), yerde kayma hareketiniz, nesnelerin arkasına gizlenme yeteneğiniz ve tabii ki ateş etme beceriniz var. Düşmanları arkadan gafil avlamak veya yerden kayarak etkisiz hale getirip ölüm vuruşları yapmak da mümkün. Katlar arası merdivenler kadar camları da kullanabiliyorsunuz. Başlarda sabit bekleyen düşmanlar ilerledikçe bu yolları kullanıyor, sizi sıkıştırmaya çalışıyor. İyi saklanmalı, şarjörünüzü tam vaktinde doldurmalı, doğru kata çıkmalı ve güçlü ikinci silahlarınızı verimli kullanmalısınız. Yine de emin olun bu oyunda onlarca kez öleceksiniz. Bu, *NAH*'ın fıtratında var.

SİYASETİN KOPARDIĞI KOL ACIR

Yine de *NAH*'ın bölüm sayısı açlığımızı gidermiyor ve zorluğu dengesiz; bir önceki bölümü kolay geçmişken bir sonraki bölüm saç baş yoldurabiliyor. Düşmanlar ve saldırı şekilleri de bir süre sonra ezbere biniyor, size yaratıcı çözümler pek sunamıyor, rush yapmanın ötesine pek geçtiğiniz söylenemez. Performans sorunları (güçlü PC'lerde kasmalar) da cabası. Yine de mor başkan adayımızın politik göndermesi bol, espirili dili, 3-4 saatlik kesintisiz aksiyonu ile *Not A Hero* türü sevenleri memnun edecek, ardından da *OlliOlli*'ye sizi geri döndürecek.


Bazı görevlerde amacınız BunnyLord'a yol açmak ve intikamını almasını izlemek.

NOTU: 7


Tabii ben aksiyon istiyorum, gençlik aksiyona DOYAMIYOOOR!

THE EVIL WITHIN THE CONSEQUENCE

SİTEM SİTEM, NEREYE KADAR?

-ONUR KAYA

The Evil Within'in ek gıdası *The Assignment*, ardından gelecek ikinci bölümün sözünü vererek perdeleri indirmişti indirmesine ama açıkçası beklediğimden önce geldi *The Consequence*. Kidman'ın macerasına devam etme konusundaki hevesimi toplamaya bile fırsat bulamadan... Hayır canım, *GTA V* ile *The Witcher 3*'ün diğer tüm oyunları ara dayağına almış olması değil bunun sebebi. Tamam, belki biraz. Ama bana da hak verin, hikâyeye dair güzel ipuçları sunsa da *The Assignment*, orijinal oyunun harika tokluktaki silah mekaniklerine sahip değildi. Hikâye de orijinal oyuna kafa patlatmış birinin tahmin edemeyeceği pek bir şey söylemiyordu, üretebileceğiniz komplo teorilerini besleyemiyordu. Başta da dediğim gibi sadece bir ek gıdaydı (ve lezzetliydi). *The Consequence*'a da bu beklentiyle başladım ve beklediğimden iyisini bulduğumu söylemekten mutluluk duyuyorum.



Kaba hatlarıyla baktığınızda *The Consequence*, *The Assignment*'a çok benziyor. Yine **Kidman**'la koridor arşınlıyor, artık ana oyunun son sahnesine varmaya çalışıyoruz. Serbest bir şekilde silah kullandığımız kısımlar var ama bunlar sıkıcı, vız gelip tırıs gidiyorlar. Hikâye bazında bilinmeyen şeyler yok, ana senaryodaki pek çok noktayla doğrudan veya dolaylı olarak yollarımız kesişiyor yine. Ama burada ufak bir güzellik sunmuşlar bize; bir noktada ana oyunda anlamsız gelmiş olabilecek çok ufak bir detaya etki etme ve karşılığında bir başarım kazanma şansımız var. Bunun epey hoşuma gittiğini söyleyebilirim ama keşke bu tarz şeyler daha fazla ve daha göz önünde olsaymış. Bu öne çıkan bir oynanış mekaniği haline getirilse, DLC'nin eksikleri, odaklandığı hikâye bazında başarılı etkileşimler sunduğu için gözüme nispeten önemsiz gelebilirdi.





KÜNYE

Tür: Hayatta kalma - Korku **Yapım:** Tango Gameworks **Dağıtım:** Bethesda Softworks **Dijital İndirme:** 18TL (Steam) **Yaş sınırı:** 18 **Dahası İçin:** theevilwithin.com/en-us/dlc

(Ha bunun dışında yine başarım ödüllü güzel de bir sürpriz gizlemişler. DLC'nin sonlarına doğru, ışıkların söndüğü ve asansör beklediğiniz koridorda yaratıklardan kaçarken mutlaka elinizde bir adet mermi kaldığına emin olun. Sonrasında oyuncu içgüdülerinizin sizi doğru yere sürükleyeceğine eminim.)

The Consequence, Kidman'ın karakter gelişimi konusunda da öncülüne göre daha iyi iş çıkarıyor. Kızımızın, **Moebius** adlı organizasyondaki yeri ve diğer karakterler hakkında keşfettikleri öncekilere kıyasla çok daha doyurucu. Özellikle de sondaki sağlam sürpriz *The Evil Within*'in hikâyesinin görünenden çok daha derin olduğunu ve devamı gelecek şekilde kurgulandığını oyuncuya çıtlatıyor.

Genel oynanışı canlandırmaya çalışmamak konusundaki inatçılığı yüzünden ilkiyle aynı notu verecek olsam da, ekstra bir eleştiride bulunmak istiyorum. *The Consequence* ve *The Assignment* yapı olarak *The Evil Within*'in hikâyesini destekliyor, doğru. Ama *The Evil Within*, senaryosunun parçalarını doğru düzgün birleştiremeyen, karman çorman bir oyundu. Bu konuda bariz bir problemi vardı ve eleştirilerin bir kısmını da buradan aldı. Şu an ise görünen o ki, DLC'lere saklanan bazı önemli detaylar ana oyunun hikâyesine yedirilse, aklımızda çok daha kalıcı bir yeri olacakmış. Çok daha bütünlüklü ve anlaşılır bir oyun tecrübesi yaşayacakmışız. Yani ortadaki en büyük problem bu, bunun dışında *The Consequence*, cevapladıklarının yanında yeni sorulara da gebe olan, yaklaşık dört saatte bitirebileceğiniz bir indirilebilir içerik. Artık esas merak konusu ardından gelecek yeni oyunlar (ve tabii ki The Keeper ile oynayacağımız *The Executioner* paketleri).

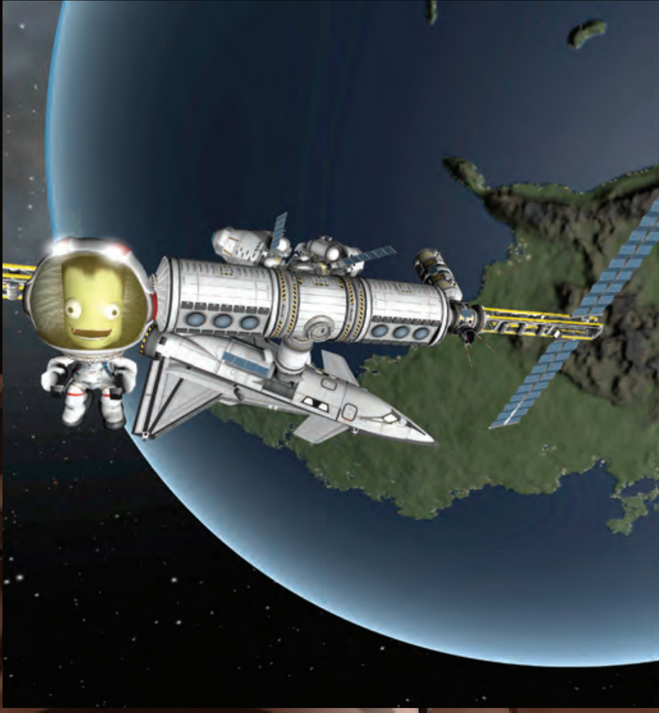


Şöyle oturayım, bir hikâye kırıntısı çıkar belki buradan.

KERBAL SPACE PROGRAM

ÇAKILMADAN ÖĞRENEMEYİZ

-EREN ~~OKKA~~ MUSK







Roket bedava olmayagörsün...

Uzaya çıkmakla ilgili temel sorun şu: Sizi yeryüzüne doğru çeken bir kuvvet var. Üstesinden gelmek için tek çareniz, fizikte "kaçış hızı" olarak bilinen asgari hıza ulaşmak. Uzay aracınızı bir rokete bağladığınızda böyle bir sorununuz yok; roket ittikçe itiyor. Ancak itişin sürekli olması için yeterince yakıta ihtiyacınız var ve ne kadar yakıt koyarsanız aracınız o kadar ağırlaşıyor, dolayısıyla daha güçlü bir itişe ihtiyaç duyuyorsunuz. Yakıtı itmek için yakıt, yakıtı itmek için yakıtı itmek için yakıt... Ne yani, uzaya çıkamayacak mıyız?

Bu ve benzeri problemlere bugüne dek yalnızca ders kitaplarında veya belgesellerde tanık olan herkese çağrımdır: *Kerbal Space Program* oynayın. Fizik kanunlarına, uzaya, kendinize ve bu oyunun yapımcılarına hayranlık duyacaksınız.

BİLİM İÇİN YAPTIM

Hiçbir kısıtlama olmadan takıldığımız Sandbox, teknolojik gelişim göstermemiz gereken Science ve uzay programının tüm detaylarını yönettiğimiz Career olmak üzere üç ayrı moddan oluşuyor *Kerbal Space Program*. İlk hedefimiz ayağımızı yerden kesecek bir araç üretmek. Sonrasında ise atmosferin dışına çıkmak, yörüngeye uydu yerleştirmek, Mun'a (bildiğiniz Ay) inmek, düzeltiyorum; Mun'a *çakılmadan* inmek, eve sağ salim dönebilmek, yeni tuhaf dünyalar keşfetmek, yeni uygarlıklar aramak, daha önce hiçbir Kerbal'ın gitmediği yerlere cesurca gitmek... Oyuna yüzlerce saat de ayırsanız halen yapacak bir şeyler bulabiliyorsunuz.

Yapmak istiyorsunuz. Ne kadar ileri gidebileceğinizi keşfetmek, uzay aracınızı mükemmelleştirmek, sıra dışı tasarımlar denemek istiyorsunuz. Gerçek dünyadaki fizik kanunları hakkında birçok şey öğreniyorsunuz. Oyun size anlattığı için değil, oyunda bizzat yaşadığınız için.

Yeşil renkli uzaylıların sevimli görünümüne aldanmayın; *Kerbal Space Program* gayet ciddi bir simülasyon oyunu. Uçuş simülasyonu geçmişiniz yoksa temel bilgileri öğrenmek adına eğitim görevlerini takip etmeniz şart. Oyuna dair temel "sıkıntı" tam da bu noktada başlıyor: Eğitim görevlerinde dahi elinizden tutan, her daim önünüze net hedefler koyan bir yapım değil *KSP*. İnsanların yıllarca eğitimini aldığı bir işi beş dakika içinde yalayıp yutmayı beklemeyin. Deneme-yanılmaya başvuracak ve sayısız kez başarısız olacaksınız. Oyunun güzel yanı da bu: Bilimsel yöntemin ta kendisi gibi, başarınız da başarısızlığınız da size bir şeyler katıyor. Ders alıyor, azmediyor ve bir sonraki sefer daha iyisini yapıyorsunuz. Oyun zor, ama bu durum yapay bir zorluktan ileri gelmiyor. Sadece, evrende işler bu şekilde yürüyor.

3... 2... 1... FIRLAT!

Görsel ve işitsel açıdan yüksek bir beklenti içerisine girmeyin. Modeller, kaplamalar, arayüz öğeleri, kısacası ekranda gördüğünüz her şey mütevazı bir düzeyde. Yapım ekibi makyajla uğraşmaktansa iç güzelliğe önem vermiş, ancak çeşitli modlar (örn. Astronomer's Visual Pack veya KSPRC) aracılığıyla daha makul bir görüntüye erişebiliyorsunuz. Yine de, bunca yıldır geliştirildiğini göz önüne alarak, en azından arayüzün biraz daha cilalanmış olmasını beklerdim doğrusu.

Haziran 2011'de karşımıza çıkan ve Mart 2013'te erken erişime giren *Kerbal Space Program*, bu süreç içinde kayda değer bir gelişim gösterdi. Şu anki hali, mükemmel olmasa da gerçeğe çok yakın bir fizik simülasyonu sunuyor. Öyle ki NASA ve ESA çalışanları, hatta Elon Musk dahi oyundan övgüyle söz ediyor. 1.0 sürümüne ulaşmış olması artık geliştirilmediği anlamına gelmiyor. Yapımcıları halen üzerinde çalışıyor ki her halükarda mod desteği sayesinde gayet uzun bir ömrü var oyunun.

Kerbal Space Program herkese göre bir oyun değil. Ama eğer fiziğe, roketlere ve uzaya ilgi duyuyorsanız; bilin ki aylarca, hatta yıllarca oynayabileceğiniz bir oyun duruyor karşınızda.

+

- Gerçekçi bir fizik motoru sunuyor
- Mod desteği var
- Jebediah Kerman!

–

- Görsel açıdan günümüzün gerisinde
- Kullanıcı dostu değil

8+

SON KARAR

Çocukken bu oyunu oynasaydım şimdiye uzay mühendisi olmuştum.

KÜNYE

Tür: Uzay simülasyonu, Sandbox **Yapım / Dağıtım:** Squad
Kutulu Fiyatı: - **Dijital İndirme:** 59TL (Steam) **Yaş Sınırı:** -
Dahası İçin: wiki.kerbalspaceprogram.com

pc ps4







TOREN

GÜNEŞİ KUCAKLARKEN AYIN GÜZELLİĞİNİ UNUTUYORUZ

-EREN ERYÜREKLİ

Bir kez daha masalsı bir bağımsız macera oyunuyla karşınızdayım arkadaşlar. Sanırım bu tarz oyunlara olan zaafım, iyi bir masalın yerini hiçbir şeyin tutmayacağı yönündeki inancımdan geliyor. Bu seferki maceramız bizi buradan çok uzaklara, 'Güneş'in hiç batmadığı topraklarıyla bilinen *Toren*'in dünyasına götürecek. Kule'ye tırmanmaya hazır mısınız?

EMEKLEMEDEN YÜRÜYEMEZSİN

Her doğum yeni bir maceradır derler ya, *Toren* de aynen bu düsturu benimsiyor. Oyuna yürümeyi henüz tam beceremeyen bir bebecik olarak başlıyorsunuz. Bu şirin girizgâh *Toren*'in daha sonra bürüneceği karanlık havaya bir tezat oluştursa da oyunun bizlerle samimi bir bağ kurmasını sağlıyor. "Toren" oyunun tamamının geçtiği gizemli ve başı arşa değen kulenin de ismi. Bu masalsı dünyada güneş hiç batmıyor ve siz de "Moonchild" olarak bir ömür boyu sürecek yolculuğunuzda "Ay"ın yeniden doğmasını sağlayıp dünyaya dengeyi getirmeye çalışıyorsunuz. Konu eski bir Brezilya efsanesinden uyarlanmış ve gidişat her mitolojik öyküde olduğu gibi genç bir kahramanın tecrübe kazanıp erginleşmesi, hayattaki amacını bulup başarması izleği üzerine kurulu. Büyüyorsunuz. Hop, küçük bir kız çocuğu oldunuz, bir ağaç diktiniz ve o ağacın büyümesi sayesinde kuleye tırmanmaya başladınız ve bir bakmışsınız genç bir kız olmuşsunuz. Tam kutsal kılıcı alacağım derken kuleye musallat olmuş ve nefesiyle her şeyi taşa çeviren ejderha ile karşılaştınız ve hop siz de taşlaştınız...

Şöyle okkalı bir 'haydaaaaa!' çekiyorsunuz ekran kararırken. Ve sonra yeniden bebeksiniz ve çocuk ve genç kız. Oyun böyle her ölümünüzde sizi diriltiyor ve ilerledikçe çeşitli şekillerde taşa dönüşüyor, düşüyor, ölüyor ve yeniden diriliyorsunuz. İlginç olan ise her taşlaşmanız oyunda bir yer ediyor ve daha sonra aynı yerden geçerken bu heykeli görebiliyorsunuz. Bu iyi düşünülmüş mekanik yeri geldiğinde size saklanacak bir yer sağlamanın dışında önceki hayatlarınızdan da kesitler sunuyor. Anlıyorsunuz ki bu suskun heykeller size sizi anlatıyor.

AMA BİTTİ BU...

Bu güzel ve melankolik atmosfer; tadında grafikler, orijinal ve alışılmadık mekân tasarımları ve doğru zamanda devreye giren müziklerle desteklenmiş. Ara sinematikler oldukça zayıf olsa da en azından oyun içi animasyonlar iyi ve karakterle bütünleşmeniz zor olmuyor. Zaten oyunda zıplamak, saklanmak ve yürümek dışında pek bir aksiyonunuz da yok. Vasat ötesi sağa sola kılıç sallama mekaniği ise olmasa da olurmuş açıkçası. Yapımcıların ilk oyunları olmasından dolayı bazı kontrol hatalarını görmezden gelebilsem de oyunun maalesef çok büyük bir eksiği var ki o da aşırı kolay ve kısa olması. Hepi topu 1,5-2 saatte biten bir oyun *Toren* ve sadece metnin kendisini okusanız muhtemelen daha uzun sürerdi.

Kısa da olsa akılda kalıcı bir macera sunan *Toren*'in evet eksikleri çok ve oyun süresince yapabileceğiniz pek az şey var. Yine de ben yapımcı **Swordtales**'in bu ilk denemesini umut vaat eden bir iş olarak görüyorum. Bir sonraki proje için umarım yeterli geliri ve daha büyük bir yayıncının desteğini alırlar. Biz oyuncular içinse *Toren*; *Ico* ve *Journey* gibi daha oturaklı abilerinin yanında oturan küçük kız kardeş durumunda şimdilik. Tabii serpilip büyüdüğünde nasıl bir güzellikle karşılaşacağımızı ancak zaman gösterebilir.



Tekrar tekrar ölüyor olmamıza rağmen sevdiğim "o" bağ yine kuruluyor Toren'de.



+

- Orijinal ve nitelikli atmosfer
- Mistik ve iyi anlatılan öykü
- Keyifli karakter animasyonları
- İyi düşünülmüş bulmaca öğeleri...

–

- ...ama bu bulmacaların çok az olması
- Çağın gerisinde ara sinematik animasyonları
- Özelliksiz kılıç kullanımı
- Tırmanma ve zıplama mekaniklerinde hatalar
- Oyun ÇOK ama ÇOK kısa

6

SON KARAR

Sadece atmosfer ve hikâyeyi ön plana koyanlar için. Oynanışa önem verenler içinse büyük bir hayal kırıklığı.



KÜNYE

Tür: Bulmaca, Macera, Aksiyon **Yapım:** Swordtales **Dağıtım:** Versus Evil **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam), 30TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 8 **Dahası İçin:** toren-game.com

NE YAZIK Kİ TİPİMİ MODLAYAMIYORUM

MOD DÜNYASINDAN HABERLER

PARALI MODLAR SINAVI GEÇEMEDİ

Bu ay, Valve'ın Steam üzerinden *Skyrim* modlarını paralı olarak sunmaya kalkışması büyük olay oldu. Mod yapımcılarının dönem dönem gösterdiği büyük başarıları ve hatta zamanla *Counter-Strike*, *DayZ*, *DotA* gibi yepyeni oyunlar haline gelen modlarını doğru düzgün desteklemek (ve elbette üzerinden para kazanmak) adına Valve, geçtiğimiz ay Steam Workshop üzerinden modları ücretli yapma fikrini dile getirmişti. Bu haber, mod dünyasında devasa dalgalanmalar yaratırken, mod yapımcılığının finansal boyutu hakkında da yıllardır yeterince konuşulmayan bazı konuları yüzeye çıkardı: Mod yapımcıları bedavaya çalışmalı mı? Mod, para için yapıldığı takdirde kalitesinden kaybeder mi? Başkalarının yarattığı içeriği kullanan mod yapımcıları için ne tür bir denetim göreceğiz?

Fakat oyuncular tarafından gelen tepkilerin çoğu negatif olunca Valve geri adım atmayı tercih etti. Steam çalışanı **Alden Kroll**, resmi forumlarda yapılan açıklamada, "Bu dağıtım formatının hem mod yapımcıları, hem de oyuncular için daha iyi olacağını düşündük. Belirli bir kaliteyi tutturmak ve mod yapımcılarını çalışmaları karşılığında ödüllendirmek bizce hâlâ iyi bir fikir... Sadece zamanlamamızın doğru olmadığını fark ettik" dedi. Steam Workshop üzerinden herhangi bir Skyrim modunu satın almış herkese, ödediği miktar eksiksiz iade edildi.

Şimdilik ücretli modlar fikri rafa kaldırıldı, fakat Valve'ın söylediklerine bakarsak konsept geri dönecek –yalnızca büyük ihtimalle Valve'ın kendi yaptığı bir oyunla başlayacak.

BLACK MESA BOYUT DEĞİŞTİRMEYECEK

Bir süredir devam etmekte olan resmi üçüncü parti Half-Life 1 *remake*'i Black Mesa, şu anda iki değişik versiyonla ilerlemekte. Biri, eskiden beri takip ettiğimiz *Source* modu üzerinden giden proje; diğeri ise *standalone* bir oyun olarak şimdilik erken erişimde bulunan resmi Black Mesa oyunu.

Fakat resmiyet hoş gelmiş olacak ki, Black Mesa ekibi bu ay artık oyunun mod versiyonu üzerinde daha fazla çalışmayacağını açıkladı. Son bıraktığımızda Black Mesa'nın mod hali gayet başarılıydı, fakat sonundaki *Xen* bölümleri yoktu. Ekip yaptığı açıklamada, kullanılan motorun kısıtlamaları dolayısıyla Xen'i hiçbir zaman yapamayacaklarına kanaat getirdiklerini ve artık tamamen standalone sürümüne odaklanacaklarını duyurdu. Ücretsiz mod sürümünü şu adresten indirebilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-mod-blackmesa***

ÖLEN IŞIK, ÖLEN OYUNCU

Ve işte oldu! Yeterince beklersem olacağını biliyordum. Ne mi oldu? Dilediğimce ölebiliyorum! Nasıl yani? Tamam, kelime oyununu kesiyorum -arkadaşlar, nihayet *Dying Light*'a adam akıllı bir zorluk modu geldi!

Fragmanlar hepimizi heyecanlandırmıştı hatırlarsanız: Özellikle o gece vaktinde dışarı çıkmak direkt intihar olacak sanıyorduk. Ben de hazırlamıştım kendimi, çok zor bir oyun geliyor, güzel olacak diye. Maalesef sonuç beklediğimiz gibi olmadı. *Dying Light* elbette çocuk oyuncağı değildi, fakat beklediğimiz o affetmeyen felaket simülatörü de olamadı.

I Am Legion modu bu durumu düzeltmeyi umuyor. Değişik zorluk seviyelerine göre oyunu ister daha kolay, ister *gerçekten* zor hale getirebilen bu modu, en yüksek zorluk seviyesinde denemenizi şiddetle tavsiye ederim: ***tinyurl.com/ogz-iamlegion***



Hop!

Cowabunga, sevgili okur! Bu ay içimde, artık nihayet zurnanın zart dediği yere geldik gibi bir his var. Büyük oyunlar nihayet piyasada boy göstermeye başladı, oyun sektöründe iş güç yoğunlaştı, sürekli bir haber veya bir tartışma okuduğumuz günler geri geldi. Ve hepsinin arasında bir de *GTA V* ile uğraşıyoruz şimdi. Dolayısıyla bu ay bir yenilik yaptık, *GTA V* modları için ayrı bir sayfa açtık. Böylece bu sayfada diğer oyunların başarılı modlarına yer verebileceğiz. Haydi ben sizi daha fazla tutmayayım. Bahsi geçen tüm modların linklerini yine sayfamızda bulabilirsiniz. İyi modlamalar!

LOS SANTOS'U DEĞİŞTİRME ZAMANI!







Olacağını biliyorduk. Phil Collins'in de dediği gibi "gelişini havada hissedebiliyorduk". Önüne geçilemezdi. *GTA V*, PC'ye çıktıktan sonra, modsuz kalamazdı!

İlk haftalar zorlu geçti, ama oldu. Saydım, oyun PC'ye çıktıktan sonra ilk düzgün çalışan modun ortaya çıkması tam 29 saat almış. Sonrasında biraz durgunluk oldu yine, ufak tefek modlar gelip geçti, ama son bir haftadır falan görmeye başladığımız modlarla birlikte artık kendime güvenerek *GTA V* için sezon açılmıştır diyebilirim.

Bir aksilik olmazsa, önümüzdeki birkaç ay boyunca Mod Köşesi'nin bir uzantısı olarak her ay *GTA V* için çıkan en iyi modları burada sizler için derleyeceğim. Bununla ilgili bir video serisi de başlatmak üzereyiz, dolayısıyla **OGZ Online**'ı takip etmeyi ve YouTube kanalımıza abone olmayı unutmayın. Modları nasıl kuracağınızı, oluşabilecek teknik arızaları vs. detaylıca ele alacağız orada. O halde hazırsak başlayalım...

ESKİ DOSTUMUZ GRAVITY GUN

Fazla söze gerek var mı? Bu silah son derece eğlenceli. Etrafta bulduğunuz herhangi bir objeyi (insanlar, hayvanlar, trafik direkleri ve araçlar dahil) kaldırıp sağa sola fırlatmanızı sağlıyor bu mod. ***gta5-mods.com/scripts/gravity-gun*** adresinden indirin ve yine ana GTAV klasörünüze GravityGun.asi adlı dosyayı atın. Bitti!

BİZİ SİZ DELİRTTİNİZ!

Vice City'den beri en sevdiğim hiledir, yayaların hepsine silah verip herkesi birbirine düşüren mod. *GTA V*'te o vaziyet bir hile olarak yoktu, ama ne olacak canım, eksikliği hissedilen her şey için modlar var! Bu modu kurup ortalıkta bitmeyen kaosun tadını çıkarabilirsiniz.

Kurulumu da basit. Öncelikle daha önce kurmuş olabileceğiniz tüm mod dosyalarını klasörden kaldırın, sonra indirdiğiniz arşivdeki **RiotMode.asi** dosyasını klasöre atın. Offline oyun sırasında F7 tuşuna basmanız, modu açıp kapatacak. İndirmek için: ***gta5-mods.com/scripts/ped-riot-chaos-mode***

KUŞLAR GİBİ ÖZGÜR

Los Santos son derece güzel bir yer, öyle ki oynarken çoğu zaman kendimi görev yapmak yerine durup, sağı solu izlerken buluyorum. Ortalıkta uçarak gezmek de son derece eğlenceli, fakat uçakların kontrolleriyle cebelleşmek her an yapmak istediğim bir şey değil. Ayrıca uçağı bulmak, kaldırmak, indirmek derken Los Santos gece uçuşunuz bayağı zahmetli hale gelebiliyor. Ama gelin, bu dertlerden kurtulun. Özgürce uçun!

Modu ***gta5-mods.com/scripts/nice-fly*** adresinden indirin ve **NiceFly.asi** ve **nicefly_config.ini** dosyalarını her zamanki gibi ana *GTA V* klasörüne atın. Oyun sırasında **H** tuşuna basarak modu açıp kapatabilirsiniz. **Sol Shift** tuşu size hız verirken, **S** tuşu yukarı, **W** tuşu aşağı doğru uçmanızı sağlayacak. İyi uçuşlar!

MOD KURMANIN İNCELİĞİ

Çıkan modların muhteşemliğine rağmen, **Rockstar** hâlâ *GTA V*'in modlanmasına katı şekilde karşı. Sisteminizde kurulu bir modla **Rockstar Social Club**'a yakalanmanız durumunda hesabınız kapatılabilir. Dolayısıyla mod kurmaya başlayacağınız zaman, **Program Files** klasörünüzün içindeki *GTA V* klasörünün değiştirilmemiş halini mutlaka bir yere kopyalayın, değiştireceğiniz her dosyanın bir yedeği elinizde bulunsun, ve oyunu modlu çalıştıracağınız zamanlarda mutlaka offline modunda çalıştırın. Başınıza gelebilecek hasarlardan ben sorumlu değilim, dikkatli olun yani, yoksa hesabınız uçabilir, dikkat etmeyenlerinki uçuyor da.

Oyun klasörünüzü ve tercihen save dosyalarınızı yedekledikten sonra yapmanız gereken, **Script Hook V**'i indirmek. **tinyurl.com/ogz-shv** adresinden dosyaları indirdikten sonra, indirdiğiniz ZIP dosyasındaki \bin klasörünün içindeki **ScriptHookV.dll**, **dsound.dll**, ve **NativeTrainer.asi** dosyalarını ana *GTA V* klasörünüzün içine kopyalayın (içinde GTAV.exe dosyasını bulunduran klasör).



STEALTH INC. 2 A GAME OF CLONES

YALNIZCA SAKLANMAYI ÖZLEYENLERE

-ERİM BİLGİN

"Gizlilik" alt türünün, aksiyon oyunlarının en sevdiğim türü olmakla birlikte, oyun endüstrisinde dikenli bir yol olduğunun farkındayım. Neden? Çünkü gizlilik yavaştır, gergindir, sabır ve zihin gücü gerektirir. Para kazanmanın en garanti yolunun, modern oyun kültürünün kan isteyen, agresif ve her on saniyede bir patlayan bir şey olmazsa kumandayı öfkeyle ekrana fırlatan mega hızlı tüketici kitlesine hitap etmek olduğu bir sektörde, gizlilik oyunlarının yavaş ritmi başarıyı son derece riske atan bir şey. Bu nedenle her yeni *Splinter Cell*'in, *Metal Gear*'ın bir öncekinden daha büyük, daha hızlı, daha patlayıcı hale geldiğini görüyoruz. "Gizlilik", artık neredeyse hiçbir oyunda "tek yol" değil, en fazla daha büyük aksiyon anlarında tercih ederseniz kullanabileceğiniz alternatif bir yöntem.

İşte böyle bir oyun endüstrisine adım atıyor *Stealth, Inc.* Daha doğrusu ilk adımını atmıyor, o yüzden sanırım bu defa biraz daha rahat, kendine ve formülüne çok daha fazla güvenen, yeni yollar arayan bir oyunla karşı karşıyayız.

A Game of Clones'da tek amacı gizlilik testlerini geçmek olan ufak tefek bir klonu oynuyoruz. Oyunun hikâyesi genel olarak klonunuzun fabrikadan çıkmaya çalışması ve onu durdurmaya çalışan aklı gidik yaratıcısı arasında geçiyor. Hikâye boyunca oyunun sanırım en büyük ilham kaynağı sayılan *Abe's Oddysey* serisine saygı duruşları var.

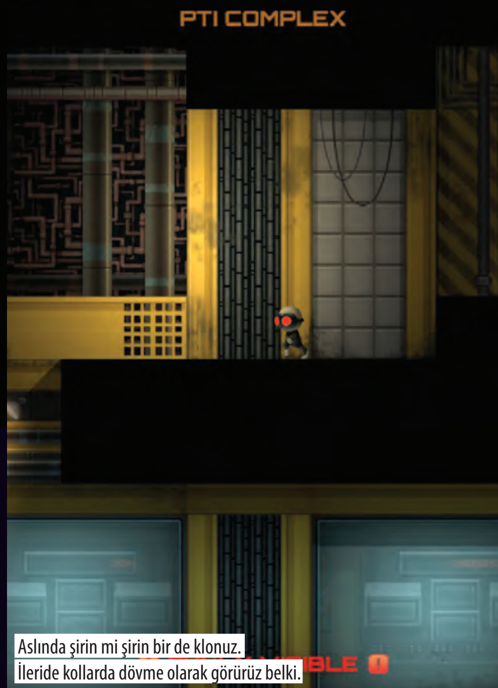
Neyse, gelelim oynanışa. Sadece ilk bir 20 dakikalık falan süreçte oyunu aşırı basit bulacak benim gibi şüpheci tipler dahi, o ilk tanıştırma aşamasından sonra, bölümlerin yarattığı akıl büken karmaşıklıkta tuzaklara bayılacaklar. Tam "artık daha karışığını çözemezdim" dediğiniz noktada oyuna yepyeni cihazlar ve mekanikler ekleyen yapbozlar, yeri gelince durup düşünecek zaman bile vermeyen tuzaklarla birleşerek uzun süredir özlemekte olduğumuz bir yoğunlukta oynanış sunuyor. Oyunu yanımda kardeşimle oynadık ve birkaç bölümde, görevi geçtiğimiz için sevinç ve gururla ayağa zıpladığımız anlar oldu. Dolayısıyla oyuncusunu çok kıvamında bir noktaya kadar zorlayan, ödülünü de sağlam veren bir tasarımı var.



Böyle ufak tefek, sağlam tasarımlı bağımsız oyunlarda alışageldiğimiz orijinal tasarımlar, hayran bırakan chiptune müzikler falan *Stealth Inc*'de yok. Yani o öğeler üzerinden ağır bir alt kültür oluşturacağını sanmıyorum oyunun. *A Game of Clones*'da bütün odak oynanışta. Bir kameradan saklanmak veya zamanında bir düğmenin üzerine zıplayabilmek dışında hiçbir şey düşünmenizi istemiyor *Stealth Inc. 2*.

Oyun iki ortamda geçiyor genel olarak: Birincisi; daha ziyade bir tür gizlilik odaklı *Metroidvania* tarzında tasarlanmış olan fabrika. Büyük ve aynı anda değişik yönlere uzanan bir haritası var ve belli bölümlere geçebilmeniz için kendinizi geliştirip, değişik cihazlar ve yetenekler edinmeniz gerekiyor. Bu bölümler kanımca çok daha ustaca tasarlanmış ikinci ortam türüne göre çok daha sönük kalmış: Test odaları.

Oyunun asıl ışıldamaya başladığı yerler buralar işte. Oyunun kendi çok sıkı tasarımlarının yanı sıra, ikinci oyunla birlikte bu test odalarına online puan sıralamaları da getirilmiş, böylece en iyi zamanları elde etmeye çalışarak iyice kafayı sıyırmak mümkün. Bütün bunların yanı sıra bir de kullanıcıların yarattığı test odalarını oynayabildiğinizi düşününce, *Stealth, Inc. 2* sonsuz miktarda içerikle gizlilik sevenlerin kaçırmak istemeyeceği bir oyun olmayı başarıyor.



Aslında şirin mi şirin bir de klonuz. İleride kollarda dövme olarak görürüz belki.



Bölüm tasarımları sizi zorlayacak. Türü düşünülünce bu iyi bir şey.

Tür: Platform - Gizlilik **Yapımcı:** Curve **Dijital İndirme:** 35 TL (Steam), 45 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası için:** curve-digital.com/stealth-inc



KÜNYE



+
- Özlediğimiz delikanlı gizlilik mekanikleri!
- Kullanıcıların yarattığı görevlerle birlikte sonsuz içerik

−
- Oyun mekanikleri dışında her şey biraz kolaya kaçmış gibi

7

SON KARAR

Gizlilik ve platformu çok sağlam, diğer elementleri akılda kalmayan, leziz bir kâse çerez gibi.

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc



Noyan the Geç Kalan

Sevgili dostlar; bu ayki çekilişi minik yeğenim "Subutay" Deniz Mertan yaptı ve K. Can Bayramoğlu adlı okuyucumuz *The Witcher E.E.*'yi kazandı, tebrikler. Çağlar Yapıcı, Yasin Uçar, Özgür Seyyah, Cem Tüfekçi ve Eyüphan Balcı arkadaşlara da mesajları için teşekkür ediyorum. Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte sürpriz bir PC oyunu kazanma şansınız var, fazla geç kalmadan görüşmek üzere.

AMATÖR ARMATÖRLERİN ZORLU HAYATI -NOYAN AKATLI

TRANSOCEAN THE SHIPPING COMPANY

Serin bir mayıs sabahı, havada hafif bir sis var ve ben parkta oturmuş, denize bakıyorum. Gizemli ve çekici bulduğum araçları izliyorum, Marmara Denizi'nin kuzeyine demir atmış, bekleyen irili ufaklı yük gemilerini. Nereden, nasıl bir yolculuk yaparak geldiklerini, nereye ve hangi beklentilerle gittiklerini hep merak etmişimdir, gemiler ve mürettebatlarının.

GEMİ GELİR YANAŞIR...

Yük gemilerinin başrolde olduğu, son aylarda biraz ihmal ettiğimizi düşündüğüm türde bir oyundan bahsedeceğim bu ayki geç kalmış köşemizde. *TransOcean: The Shipping Company*, geçen yıl eylül ayında piyasaya çıkmış ve olumlu sayılabilecek geribildirimler alarak takip radarıma girmişti. İlk yükümüzü taşımak için en yakın limana bir göz atalım öyleyse, bakalım geç de olsa keşfetmeye değer bir şeyler var mı uzaklarda...

Belki sonda söylemem gerekeni, satır aralarında bekletmeden, "Hiç fena değil" diyerek özetlemek istiyorum. Oyunda, hangi sularda seyretmek isteyeceğinize göre iki mod düşünülmüş: Serbest, sonsuz oyun ve ana senaryo. Serbest modda, tahmin edileceği gibi, hikâye - görevler yok ancak istersek çevrimiçi olarak başka oyuncularla beraber oynayabiliyoruz. Ancak diğer oyuncuları göremiyoruz, sadece yakıt fiyatları ve taşıma ücretleri, arz - talep dengesine göre dinamik bir şekilde değişiyor, o kadar. Senaryo modunda ise sevimli ve tam dozunda verilmiş bir eğitim bölümü sayesinde basit mekanikleri kolayca öğreniyoruz. Temelde birkaç ayarlamayı düzgün şekilde yapmaktan ibaret *TransOcean*; en kârlı nakliye sözleşmesini imzala, zamanı hızlandırarak gideceğin limana ulaş, teslimatın ardından yakıt doldur ve tamir yap, yeni sözleşme imzala... Gemimizi limandan çıkarırken ve kıyıya yanaşırken dört yön tuşundan oluşan kontrolü ele alabiliyoruz, ya da ensemizi kalın hissediyorsak 100 bin euro karşılığı otomatik şekilde de halledebiliriz liman giriş çıkışlarını. Gerekli ve yeterli derinlik, ayrıntı yok, itirazsız kabul ediyorum ama sevimli, kendine bağlayıcı yönleri var oyunun. "Ah biraz daha detay olsaydı, kaptanı tayfayı seçip işe alıp yeteneklerini geliştirseydik, kendi gemimizi yapsaydık, keşfedecek daha çok mekân, liman olsaydı..." diye mırıldanırken "Hadi bir teslimat daha yapayım, sonra bırakırım" diye diye 1,5 saat aralıksız yük gemisi idare ederken buluverdim kendimi. Çaktırmadan bağımlılık yapan atmosferde vasat üzeri grafik ve müziklerin, sade arayüzün ve ilerleme duygusunun etkisi büyük hiç kuşkusuz.


Ambarlı Limanı'na ilk denemede hasarsız yanaştırmayı başardığım gemi.

Gemimi İstanbulumuzun Ambarlı Limanı'na (evet, oyunda var) yanaştırırken son sözlerimi ekleyeyim: Hafif simülasyon özellikleri taşıyan, deniz taşımacılığından para kazandıkça yeni özellikler, gemi ve limanlar açılan, çok derinlere inmese de keyif vermeyi başaran bir tycoon oyunu var elimizde. Benim gibi gerilim, stresten uzak ama keyifli ve kazanma duygusu veren yapımları seviyorsanız, aklınızın yakın bir köşesinde bulunsun der ve okyanusları keşfe çıkmak üzere demir alırım...

7

SON KARAR
Güncelleme ve DLC'lerle biraz derinlik ve ayrıntı kazanma potansiyeline sahip, basit ve sevimli bir oyun. Meraklılarının bir şans vermesine değer.

- **Tür:** Simülasyon - Tycoon
- **Yapım:** Deck 13 Hamburg
- **Dağıtım:** Astragon Software
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 31TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 3
- **Dahası İçin:** transocean-game.com

80'LERDEN GELEN ADAM



1988 yapımı bir film izledim bu ay video kasetten. "Onassis: Dünyanın En Zengin Adamı", adından da anlaşılacağı gibi, deniz ticareti ile büyük bir servet kazanmış armatör Onassis'in hayatını anlatıyor. Kaçırmayın derim bu üç saatlik güzel gösteriyi.

OYNUYORUM

1. Project Cars (PC)
2. GTA 5 (PC)
3. NBA 2K15 (PC)
4. Skate 3 (PS3)
5. Game of Thrones: Ascent (iOS)

BEKLİYORUM

1. Total War: Warhammer (PC)
2. Trainz: A New Era (PC)
3. Sparta II - Alexander the Great
4. Guitar Hero Live (PS3)
5. The Agency (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BLOODY BARON. BOTCHLING. CIRI. CONJUNCTION. DANDELION. DROWNER. EMHYR. FISSTECH. GERALT. GWENT. KALKSTEIN. LETHO. NILFGAARD. ROACH. SCOIA'TEL. TRISS. WHITE ORCHARD. VELEN. VERNON ROCHE. KAER MORHEN. WILD HUNT... THE WITCHER... OYUN BUDUR!

FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

PC, PS4, Xbox One

Wolfenstein: The New Order'ın öncesini anlatıyor The Old Blood. Ama hikâyeyi anlamak için TNO'yu oynamış olmanız hiç mi hiç gerekmiyor. Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.

Dying Light
PC, PS4, Xbox One
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.

Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

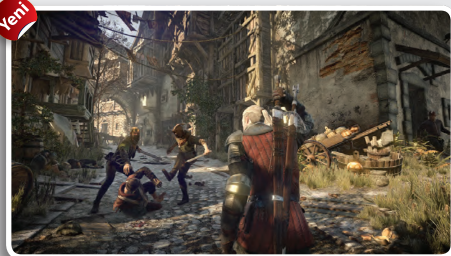
Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

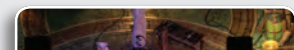
RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER 3: WILD HUNT

PC, PS4, Xbox One

Polonyalı ufak bir firmanın 8 yılda bu kadar büyük bir oyuna imza atacak kadar güçlenebilmesinin, ülkemizdeki yapımcılara (ve onlara destek olma gücü bulunanlara) örnek olmasını diliyoruz. The Witcher 3, her şeyiyle tam bir Yılın Oyunu adayı. Bundan daha iyi bir aksiyon - RYO ne zaman gelir, bilemiyoruz.



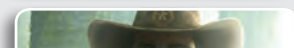
Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

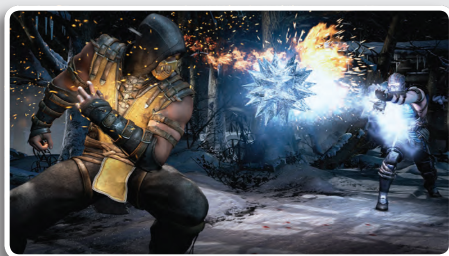


Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.



Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

AKSİYON



MORTAL KOMBAT X

PC, PS4, Xbox One

Mortal Kombat 9'un üstüne (vay be, oldu mu o kadar?) çok fazla yenilik eklemiyormuş gibi gözükse de, bu sizi yanıltmasın. Her karaktere üç farklı dövüş stili verirken, arenalardaki etkileşim, saatlik/günlük yarışmalar, yeni Krypt sistemi ve çevrimiçi dövüşler sizi alıp götürüyor. Ve tabii ki Brutality ve Fatality'leri midenizi bürüyor!



Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.

GTA 5
PC,PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!

Ori and the Blind Forest
PC, Xbox One
Masal gibi gözüken, masal gibi oynanan, ama derin, ama zor bir platform oyunu Ori. Başladınız mı durması, başında ağlamaması zor.

The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'ı başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.

Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.

The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Polonya'dan çıktı... Sence ülkemizden de bir Witcher çıkar mı?

1. *Gerçekçi olmak lazım. Mümkün değil. -ESER*
2. *Birbirimize çamur atmanın ötesine geçmedikçe zor. -İHSAN*
3. *Bir gün çıkar herhalde. Bilemedim şimdi. Hani umutsuzum ama, potansiyel de Game Jam'lerde bağırıyor. -SARP*
4. *Tamamen aynı kulvarda olmasa da çıkar. Adı da Mount & Blade olabilir. -ENİS*
5. *Dedektif Fırtına: Cadı Avı'na da razıyız. -POZAN*

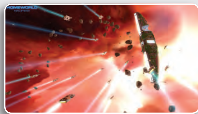
Oculus Rift'in önerilen donanım olarak GTX 970 demesine sen ne diyorsun?

1. *Oculus Rift zaten zengin oyuncağı gibi görünüyordu, minimum gereksinimi de bunu destekliyor. -ESER*
2. *Aynen öyle. NE? diyorum. -İHSAN*
3. *Üstelik HDMI doğrudan GPU'ya bağlı olacakmış. Birçok oyun laptop'u kategori dışı. Vay anam vay diyorum sayın seyirciler. -SARP*
4. *Şu aşamada halka inemeyen bir cihaz olacağı yeniden tescillenmiş oldu. (Kısacası "alamadı".) -ENİS*
5. *Umut Sarıkaya'nın önünü ilikleyen adam duruşunu yapabiliyorum ancak. -POZAN*

Broken Age'in ikinci bölümü 16 ay sonra çıktı. İlkini hatırlıyor musun? :)

1. *İlkini daha dün oynamışım gibi hatırlıyorum, böyle şirin bir hikâye kolay unutulmaz çünkü :) -ESER*
2. *Ben 25 sene önce çıkan Monkey Island'ı bile hatırlıyorum. Pehey! -İHSAN*
3. *Ben oynamak için ilkini beklettim. Ama kurudu kaldı oyuncağız. Hikâye bir harika ama, 16 ay da nedir be arkadaş! -SARP*
4. *Dün ne yediğimizi hatırlamadığımız bir dünyada zor. Fakat dizilerin de yeni sezonlarını 1 yıl bekliyoruz. Bir "özet"le işi hallederler. -ENİS*
5. *Ben daha dün gece ne oynadım onu hatırlamıyorum! -POZAN*

STRATEJİ



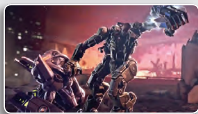
Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Grey Goo
PC
Beklenmedik bir anda çıkan Grey Goo, eski Westwood Studios kafasında asimetrik bir strateji oyunu. Ama zor ve kaynak yönetimi de çok önemli!



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

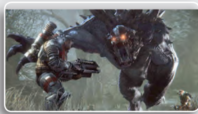


Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



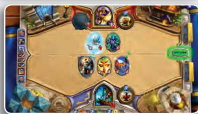
Evolve
PC, PS4, Xbox One
Dört avcı bir yaratığa karşı oynanan Evolve, az sayıda arkadaş bir araya gelip oynamak için güzel bir seçim.



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Project CARS
PC, PS4, Xbox One
Oyuncu topluluğun desteğiyle yola çıkan Project CARS, PC'lerde de babalar gibi bir yarış oyunu olabileceğini gösteriyor.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabileceğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU


The Witcher 3: Wild Hunt


Project CARS


Crypt of the NecroDancer

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

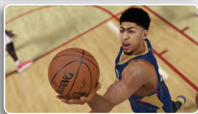
Yaz aylarının rehaveti üstümüze çökmeden önce, Gotham'da ter atmaya hazır mısınız?

HAZİRAN '15	
ARK: Survival Evolved	PC,PS4,XBOX ONE
Batman: Arkham Knight	PC,PS4,XBOX ONE
D4	PC
Devil May Cry 4: Special Edition	PC, PS4, XBOX ONE
Final Fantasy XIV: Heavensward	PC, PS4, XBOX ONE
Heroes of the Storm	PC
Kholat	PC
LEGO Jurassic World	PC,PS4,XBOX ONE, PS3, 360, PS VITA, 3DS
The Elder Scrolls Online	PS4, XBOX ONE
TEMMUZ '15	
F1 2015	PC, PS4, XBOX ONE
God of War 3 Remastered	PS4
Lost Dimension	PS3, PS VITA
AĞUSTOS '15	
Overlord: Fellowship of Evil	PC, PS4, XBOX ONE
Until Dawn	PS4

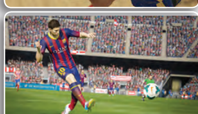
SPOR & MENAJERLİK



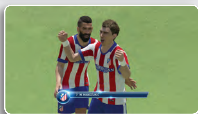
Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



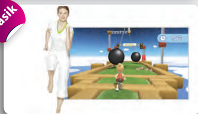
NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2015
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Eski nesilde pek kendinden söz ettirememiş olsa da, yeni nesil konsollarda PES 2015 kendini bayağı geliştirdi.

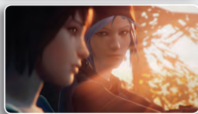


Wii Fit Plus
Wii
Saddece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



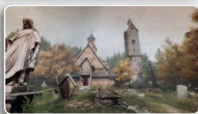
Grim Fandango Remastered
PC, PS4, PS Vita
Unutulmaz macera oyunu Grim Fandango PC ve Playstation'lar için yeniden çıktı! Güncellenmiş grafikleri ve yapımcı ses kayıtlarıyla yeniden oynanır!



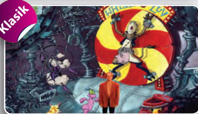
Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.



The Talos Principle
PC
Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

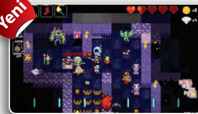


The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

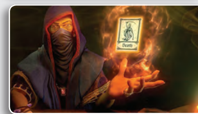


Toonstruck
PC
Bu o kadar çılgın bir macera oyunuydu ki, unutturuma şaşırdım. Geleceğe Dönüşün profesörünün, çizgi filmden bir dünyaya geçmesiyle başlayan acayip olaylar silsilesi... GoG.com'da satılıyor, alın!

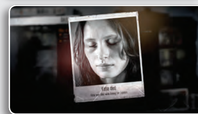
BİR GARİP OYUN



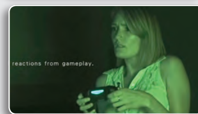
Crypt of the NecroDancer
PC
Bağımsız oyunlar iyi ki var, yoksa tekdüzelikten çoktan can vermiştik. Yoksa hem müzik, hem rogue-alike, hem de rol yapma oyunu olan CotN'i rüyamızda bile göremezdik.



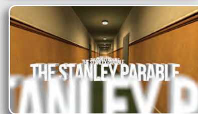
Hand of Fate
PC, PS4, Xbox One
Hearthstone falan bir yana, piyasada bulabileceğiniz en güzel kart oyunu Hand of Fate... Kart oyunundan gerçek zamanlı bir oynanış yapmayı başarmışlar valla, bravo.



This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



P.T.
PS4
DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

JURASSIC WORLD

BU DEFA KESİN SOYUNU TÜKETİYORUZ!

Kötü çıkarsa hiç de şaşırmayacağım ama yine de bekliyorum *Jurassic World*'ü, hem de heyecanla... Bunun iki sebebi var. İlki bir 90'lar çocuğu olarak dinozorlara karşı özel bir sevgimin olması. İkincisi de *Lego Movie* ve *Guardians of Galaxy* gibi iki riskli projede yer alıp ikisini de sırtında taşıyan **Chris Pratt**'in bu filmi de kurtarıp kurtaramayacağına dair merakım. Kurtarmak diyorum, zira o fragmanları ne kadar parlatılırsa parlatılsın serinin dördüncü filmi olan *Jurassic World*'ün tekrar hissiyatından kaçamadığını çok net şekilde görüyoruz. Yine bir aksilik oluyor, yine küçük çocuklar ile dinozorlar fazlaca yaklaşıyor, benzer kovalamaca sahneleri sıralanıyor vs vs. Fakat bunlar serinin olmazsa olmazları olduğu için fazla üzerinde durmaya gerek yok.

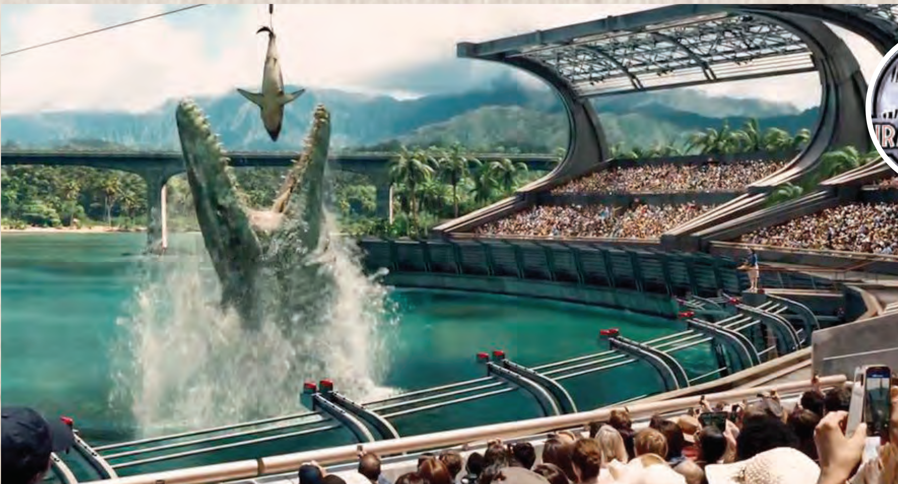


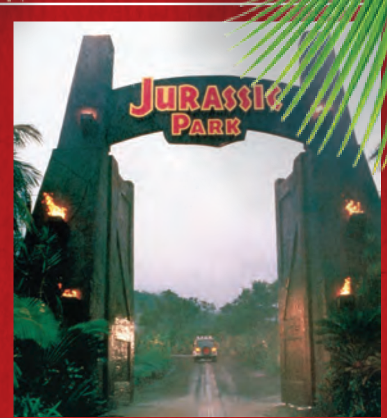
Konusu kopyala-yapıştır olsa da nihayetinde bir devam filmi bu. Dolayısıyla önceki filmin kaldığı yerden alıp yeni bir şeyler de söylemeye çalışıyor. Öncelikle ilk filmdeki tamamlanamayan parkın fikir babası John Hammond'ın rüyası gerçekleştirilmiş, Jurassic Park güvenli ve resmi bir şekilde açılmış, binlerce ziyaretçi toplayan bir yere dönüştürülmüştür. Başında da bir süredir ortalarda görünmeyen **Bryce Dallas Howard**'ın karakteri Claire Dearing vardır. Daha çok ziyaretçi çekmek adına gen karması yöntemiyle üretilen "Indominus Rex" isminde yeni ve oldukça vahşi bir arkadaşımız da sahneye dahil oluyor. Yine fragmanlardan anladığımız kadarıyla Bryce ablamızın "dinozor eğitmeni" Pratt ile çalkantılı bir ilişkisi var. Bu arada evet, adamımızın bir Velociraptor timi var ve onlarla motosiklet gezilerine çıkmayı çok seviyor. Şimdiden hayli eleştirilen bu mevzunun filmde nasıl işlendiğini göreceğiz, şahsen 3. filmde temeli atılan zeki ve iletişebilen Raptor fikrinin devamı gibi görüyorum bu durumu ve 'gideri var' demekle yetiniyorum şimdilik. Kadroda maalesef bir **Sam Neill** ya da **Jeff Goldblum** göremiyoruz, buna sebep olarak oyuncuların ilerlemiş yaşı ve yönetmen Colin Trevorrow'un (kim ola ki bu?) taze bir başlangıç yapma isteği gösteriliyor. Onları özleyeceğim diyerek konuyu kapıyorum.

Gelelim *Jurassic World*'ün insanları en çok şüpheye düşüren kısmına. CGI dinozorlar! Şimdi diyeceksiniz ki; *"e eski filmlerde de vardı bilgisayarla yaratılmış dinolar, burada neden sorun olsun?"* Sorun şu ki; eski filmlerde maket ve animatronik dinozorlar CGI olan kısımların aralarına serpiştirilerek özellikle yakın planlarda maksimum gerçekçilik sağlanıyordu. Yeni filmde gördüğüm kadarıyla maketlerin esamesi okunmuyor ve yer gök CGI olmuş. Bu da ilk filmde yakalanan gerilimli atmosferi biraz öldürecek gibi.

İşin özü ben bu filme biraz ihtiyatlı yaklaşmaktan yanayım ama içimdeki çocuğun bu dev kertenkeleleri çok özlediğini de belirtmem gerek. Park kapılarını 12 Haziran'da açıyor. Haydi dinolar, şaşırtın beni! **-Eren E.**

Yönetmen: Colin Trevorrow **Oyuncular:** Chris Pratt, Judy Greer, Ty Simpkins **Vizyon Tarihi:** 12 Haziran





ŞİMDİYE DEK NELER OLDU?



JURASSIC PARK (1993)

Her şeyi başlatan yapım şimdiye kadar serinin hâlâ en iyisi konumunda. InGen şirketinin sahibi John Hammond yatırımcıların şüphelerini gidermek adına henüz tamamlanmamış parka uzmanlardan kurulu bir ekip davet eder. Ekip ve Hammond'ın torunları çok geçmeden dinozorlarla karşılaşırlar. Fakat parkın teknisyenlerinden biri genetik örnekleri çalarak kaçar ve elektriği de keser. Sonrasını tahmin ediyorsunuzdur zaten.



THE LOST WORLD: JURASSIC PARK (1997)

John Hammond ilk filmdeki olaylardan sonra şirketin kontrolünü yeğenine kaptırmış, bu yeğen ise dinozorların özgürce at koşturduğu (dinozor – koşturmak - at?) ikinci adaya gözünü dikmiştir. Oradan dinozor yakalamak için bir ekip toplayıp mekâna yollar. İlk filmden Ian Malcolm ise Hammond'ın dinozorları doğal ortamlarında gözleme teklifini eski kız arkadaşının adada olduğunu öğrenince kabul etmek zorunda kalır. Gerisi adada T-Rex, raptorlar ile iki ekip arasındaki bitmeyen kovalamacalardan örülü bir aksiyon fırtınasıdır.



JURASSIC PARK III (2001)

İlk filmdeki olaylardan sonra ünlü olan Dr. Grant dinozorlardan uzak sakin bir hayat sürmekte ve araştırması için gelir toplamaya çalışmaktadır. Bir anda kapısını zengin bir çift çalıp onları adada uçakla gezdirmesini teklif ettiğinde ise paranın gözü çıksın diyerek kabul etmek durumunda kalır. Ama ne çift multi-milyarderdir ne de sadece bir tur atmak istemektedirler. Çift kaybolan oğullarını aramaktadır. Tabii ki o uçak yerler bir olur ve tabii ki başroller dışındaki arkadaşlar dinozorlara açık büfe görevi görmektedir. Yalan değil, film kötüdür ve seriyi 14 yıllık sessizliğe gömmüştür.

SUICIDE SQUAD

DC'NİN KÖTÜLER KARMASIYLA TANIŞIN

DC Comics'in beyazperdeye aktarmaya hazırlandığı ve epey umutlu olduğu projesi *Suicide Squad* son zamanlarda sürekli karşımıza çıkar oldu. Kimileri *Guardians of the Galaxy*'nin gişede yaptığı başarıyı gören Warner Bros.'un *"ya birader sizde de yok mu böyle bir ekip, biz de onun filmini yapalım"* gazıyla karar verilen bir film olduğunu düşünüyor, kimileriyse DC'nin Marvel evrenine göre daha sağlam olan süper kötüleri bir şekilde oyuna sokmak istediğini savunuyor. Düşünce her ne olursa olsun, hepimiz yayınlanan ekip görselini görünce deliye döndük. Peki bünyelerimizde bir garip dalgalanma yaratan bu *Suicide Squad* nedir ne değildir, bir bakalım dedik.

ABD hükümeti adına çalışan **Amanda Waller**'ın sonu muhtemel ölüm olan görevlere yollamak için toparladığı, kanlarına yerleştirilen mikro bombaların da yardımıyla kontrolünü sağladığı belli başlı kötüler ya da süper kötülerden oluşan bir ekibin bilinen adıdır *Suicide Squad*. İlk defa *The Brave and the Bold #25* (Eylül 1959) adlı sayıda karşımıza çıkan *Suicide Squad* (diğer adıyla *Task Force X*), yaratıldığı yıldan bu yana DC evreninin birçok süper kötüsünü (Penguen'den Black Manta'ya, Poison Ivy'den Deathstroke'a) bünyesine katmayı başarmış.

Şimdiye kadar üç kere sıfırlanan *Suicide Squad*'ın vizyonda göreceğimiz hali (ki seçilmesi en mantıklı olanı) *Flashpoint* adlı seriden sonrasını içeren ve John Ostrander'ın yarattığı ekip olacaktır. **-Emre K.**



İlk görüldüğü yer: Batman #59
Yaratıcıları: Bob Kane, David Vern Reed, Lew Schwartz
Oyuncu: Will Smith

DEADSHOT

DC evrenini en kaliteli keskin nişancısı Deadshot, nam-ı diğer Floyd Lawton, *Suicide Squad*'ın en kıyak üyelerinden. Çoğu ekip üyesi gibi onun da Batman'la dillere destan bir kan davası var. Film içinde de muhabbetinin geçeceğine eminim bu husumetin. Mesele ne derseniz; Deadshot'un dürbününden kaçmayı başarabilen tek kişinin Batman olması, kötü kahramanımızın kanına dokunuyor.



İlk görüldüğü yer: TheBrave and the Bold #25
Yaratıcıları: Robert Kanigher, Ross Andru
Oyuncu: Joel Kinnaman

RICK FLAG (JR) (III)

Rick Flag'in asıl özelliği üç kuşak boyunca Squad'ın parçası olması. 2. Dünya Savaşı sırasında ekibinin ilk üyelerinden Richard Montgomery Flag'le başlayan süreç Rick Roger Flag Jr'a, oradan da kendi gibi asker kökenli evladı Rick Flag III' e uzanıyor. Mevzu biraz karışık, filmde tam olarak hangi Rick Flag ile karşılaşacağımız da henüz belli değil aslında ama en mantıklı olasılık Rick Flag Jr. gibi gözüküyor.

HARLEY QUINN

Ekibin en popüler ve en ilgi çekici üyesi Dr. Harleen Frances Quinzel. Arkham Asylum'da bir psikiyatr olan Harleen, Joker'e aşık olur, kariyerini yakar ve Batman'in düşmanları arasında hatırı sayılı bir yere sahip olur. Animasyon serilerinde doğup sonradan çizgi romana sıçraması da Harley Quinn karakterinin enteresan detaylarından biri. Suicide Squad'a katılımı ise, Kasım 2011'deki ilk sayıda gerçekleşti.



İlk görüldüğü yer: Batman: Animated Series #22
Yaratıcıları: Paul Dini, Bruce Timm
Oyuncu: Morgot Robbie

CAPTAIN BOOMERANG

Kangurular diyarı Avusturalya'nın bağrından kopmuş bir süper kötü olan George "Digger" Harkness da ekibin esas üyelerinden. Amerikalı bir asker ve Avusturalyalı bir hanımın gayrimeşru evladı olan Boomerang, çocukluğunu Aborjinlerin yerel silahı bumerangda uzmanlaşmak için harcamış ve bu yeteneği ile Flash'ın ezeli rakiplerinden biri olmayı başarmıştır. Hatta bir süreliğine Flash'ı öldürmüşlüğü bile var Boomerang'ın.



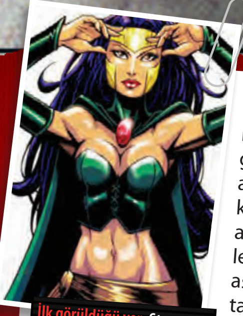
İlk görüldüğü yer: Flash #117
Yaratıcıları: John Broome, Carmine Infantino
Oyuncu: Jai Courtney



İlk görüldüğü yer: Batman #357
Yaratıcıları: Gerry Conway, Don Newton
Oyuncu: Adewale Akinnuoye-Agbaje

KILLER CROC

Kimi hikâyelerde eski timsah güreşçisi (nasıl bir meslekse artık) kimi zamansa normal biri olarak karşımıza çıkan Waylon Jones ender görülen bir deri hastalığına yakalanır. Vücudu pul benzeri kabuklarla kaplanır ve zaten varlığı şüpheli olan aklını hepten yitirir. Gotham'da yaşayan bir akıl hastasının elindeki en çekici seçenek olarak suç dünyasına bulaşır ve Batman'in çerez kötü adamlarından biri olur.



İlk görüldüğü yer: Strange Adventures #187
Yaratıcıları: Gerry Conway, Don Newton
Oyuncu: Cara Delevingne

ENCHANTRESS

Enchantress, ekibin doğaüstü güçlere sahip tek üyesi. Dzamor adlı bir iblis sayesinde güçlerine kavuşan June Moone'nin niyeti aslında kötü olmak değildi. Güçlerini elde etmesi için beklediği astronomik bir olay Supergirl tarafından istemeden bozulunca işlerin rengi değişti. Türlü türlü sihirli güce sahip olan Enchantress, 1966'dan beri devam eden kötülük kariyerinde nihayet ünlü biri olmayı başaracak bu filmle.

KATANA

Tatsu Yamashiro, Haziran 1983'te DC evrenine giriş yapan bir karakter. Öldürdüğü insanların ruhlarını içine hapseden Soultaker adında bir kılıç kullanan Katana'nın *Suicide Squad* bünyesinde nasıl bir misyona sahip olacağını biz de pek bilmiyoruz, o yüzden burayı hızlı geçelim...



İlk görüldüğü yer: The Brave and the Bold #200
Yaratıcıları: Mike W. Barr, Jim Aparo
Oyuncu: Karen Fukuhara

SLIPKNOT

Çalıştığı kimya şirketinde daha sağlam halatlar geliştirmek için bir formül üzerine çalışan Christopher Weiss, adından da belli olduğu gibi halatlarla haşır neşir bir süper kötü (evet kulağa pek bir tırt geliyor).



İlk görüldüğü yer: Fury of Firestorm #28
Yaratıcıları: Gerry Conway, Rafael Kayanan
Oyuncu: Adam Beach



İlk görüldüğü yer: El Diablo (Vol. 3) #1
Yaratıcıları: Jai Nitz, Phil Hester
Oyuncu: Jay Hernandez

EL DIABLO

Küçük çaplı bir çetenin üyesi olan Chato Santana polis tarafından yapılan bir baskında vurulur, tutuklanır ve gerçek El Diablo ile bir anlaşma yaparak güçlerine sahip olur. Günahlarından kurtulmak adına *Suicide Squad*'a katılan (kendi rızası ile ekibe katılan tek karakter) Chato, aynı zamanda kendisine ekipten ayrılma şansı sunulan tek karakter olma özelliğini de taşıyor.



İlk görüldüğü yer: Superboy (vol. 4) #0
Yaratıcıları: Karl Kesel
Oyuncu: Raymond Olubowale

KINGSHARK

KingShark yayınlanan ekip fotoğrafında görünmüyor farkındayım, ama filmin kadrosunda adı geçiyor. Bu da bir şekilde filmde kendisini göreceğiz demek oluyor. Tüm köpekbalıklarının kralı olan Chondrakha ve insan bir hanımın biricik yarı insan yarı köpekbalığı olan evlatları Nanaue'nin filmde nasıl işleneceği henüz belli değil. Ama evet, o bir insan köpekbalığı ve evet, insanları yemeyi seviyor.

EKİBİN BU FOTOĞRAFI, MAYIS'TA JOKER DIŞINDA EN ÇOK KONUŞULAN KONU OLDU.





DEATH NOTE

Animelerin altın yılı olarak gördüğüm 2007'nin en iyilerindendi Death Note. Sahne tasarımlarıyla, müzikleriyle, yazınıyla, en kalifiye dedektiflik hikâyelerini kıskandıracak çetrefilli hikâye örgüsüyle, sorduğu cesur sorularla ve de tabii ki hikâyenin bütün ağırlığını omuzlarında taşıyabilen mükemmel karakterleriyle efsane olmayı sonuna kadar hak etti.

Kendi dünyasından sıkılan bir Ölüm Tanrısı, defterini bilerek dünyaya düşürür. Tahmin edebileceğiniz gibi bu defterin gücü, kimin ismini yazsanız ölmesi. Defterin çok sayıda kuralı var ama bunu yapabilmek için yalnızca iki basit şarta sahip olmanız gerek; öldürmek istediğiniz kişinin ismini ve yüzünü bilmek. Belki bu defter sıradan bir insanın eline geçse büyük bir etki yaratmayacaktı ama işte Yagami Light karşıdan normal bir genç gibi gözükse de belki de Death Note'a sahip olması en tehlikeli/doğru kişiydi. Onu yakalamakla görevlendirilmiş dedektif L ile giriştikleri zekâ oyunları savaşına şahit olmak tek kelimeyle epikti. **-Ömer**

YAGAMI LIGHT

"Ben Adaletim"

Net bir soru sordu *Death Note; "Elinde istediğin kişiyi öldürme imkânı olsa ne yaparsın?"* Bunu kendi çıkarınıza kullanıp asla küçümsenmemesi gereken açgözlülük içgüdünüze mi teslim olurdunuz? Kültürel ahlaki değerleri kabullenip hiçbir şey yapmaz, insanlığın topyekûn kendi kendine gelişme sürecine dokunmaz ve öldürebileceğiniz kötü insanlar yüzünden acı çekecek olanları yok mu sayardınız? Yoksa inisiyatifi elinize alıp, elinizdeki bu gücü dünyayı kötü insanlardan temizlemek için kullanıp; iyinin ve kötünün ne olduğunu, kimin ölmeyi hak ettiğini en iyi kendinizin bildiğiniz; yani kendinizin diğer insanlardan üstün olduğunuz varsayımından mı yola çıkardınız?

Death Note tesadüfen eline geçtiğinde, gücünün ulaşabildiği noktaları ve ulaşamadığı noktaları değerlendirirken Light bütün bu seçeneklerin farkındaydı. Ve Light "bir şekilde" ahlaklıydı. Bu elindeki gücü çıkar elde etmek için kullanmak onun için bir seçenek değildi (en azından maddi çıkar diyelim). Ve Light gücünü kullandıkça, *killer* kelimesinden gelen "Kira" ismiyle ünlendikçe, biraz önce saydığım seçeneklerin ikincisinin de aslında pek öyle fazla kişi için geçerli olmadığını gördü. *"Herhangi birine Kira'nın yaptıklarını onaylayıp onaylamadığını sorsan sosyal baskıdan dolayı 'Hayır, insan öldürmek yanlış' der ama internette, herkesin anonim olduğu bir yerde insanlar gerçek yüzünü gösteriyor, herkes Kira'yı destekliyor"* diyordu. Light çoktan üçüncü seçeneği seçmişti. Ve bu seçeneğin altını dolduracak zekâya ve dünya ile insanları çözümleyebilme yeteneğine de sonuna kadar sahipti. Bunu yıllarca, sonuna kadar kanıtladı. *Death Note* belki de yaşayan en doğru/yanlış kişinin eline geçmişti.

Ama Light'ın kendisine has mı dersiniz, dünyadaki en büyük gücü tekelinde bulundurmanın kaçınılmaz sonucu mu dersiniz, Light'ın ruhunda bir şeyler yolunda değildi. Daha doğrusu buradan, kültürel ahlak tarafından bakınca yolunda değildi, yoksa Light kendi geldiği halin farkındaydı ve bundan rahatsızlık duymuyordu. Light kendini istisnasız bütün insanların üzerinde görüyordu. Onların onun yönlendirmesine ihtiyaçları olduğunu düşünüyor, aksi düşünenleri kurmak istediği yeni dünya düzeninin önündeki engeller, yani bir tehlike arz etmeye başlarlarsa ölmeyi hak eden kişiler olarak görüyordu. Düpedüz söylemek gerekirse inanılmaz boyutlarda bir tanrılık kompleksine sahipti.

Yalnızca sonuç değil, süreç de, L'le giriştikleri benzersiz rekabet de farklı bir mutluluk verdi ona. Tepede yalnız olmak istiyordu ama onunla aynı seviyede birinin var olduğunu bilmekten de içten içe mutluydu.

Hayatlarını değiştirdiği insanlar, hayatlarını kurtardığı insanlar, hayatlarını sonlandırdığı insanlar... Daha iyiye ya da daha kötüye, bir şekilde değiştirdiği dünya düzeni... Vurucu bir karakterdi Light. Amacı **Yeni Dünya'nın Tanrısı** olmaktı, bunu bir şekilde başardı.

L

"Ben Adaletim"

Düşünün; karşınızda birkaç basit şart bir araya geldiğinde istediği kişiyi öldürebilecek biri var. Bu kişi inanılmaz zeki ve bildiğimiz anlamdaki ahlaki değerlere sahip değil, amacına ulaşmak için her yolu kullanabilir. Yalnızca bu da değil, onunla aynı, hatta ondan daha fazla güce sahip ve kendini ona adamış yardımcıları olduğundan emin gibisiniz. Hatta farkında değilsiniz ama bu adam sizin yaptıklarınızdan haberdar, ona ulaşmak için planladığınız her şeyi biliyor. Ve amacınız bu adamı, Kira'yı yakalamak.

Siz ise o bahsettiğim ahlaki değerlere sahipsiniz. Zaten Kira'yı yanlış olduğunu düşündüğünüz için yakalamak istiyorsunuz, çizdiğiniz belli sınırlar var. Bunu başarabilir misiniz? Kira'yı, tarihin gördüğü en büyük "suçluyu" yakalayıp "adaletin" önüne çıkarabilir misiniz? Hayır. Yapamazsınız. Hiç kimse yapamaz. Şartlar bu şekilde gelişmiş. Bu imkânsız bir görev.

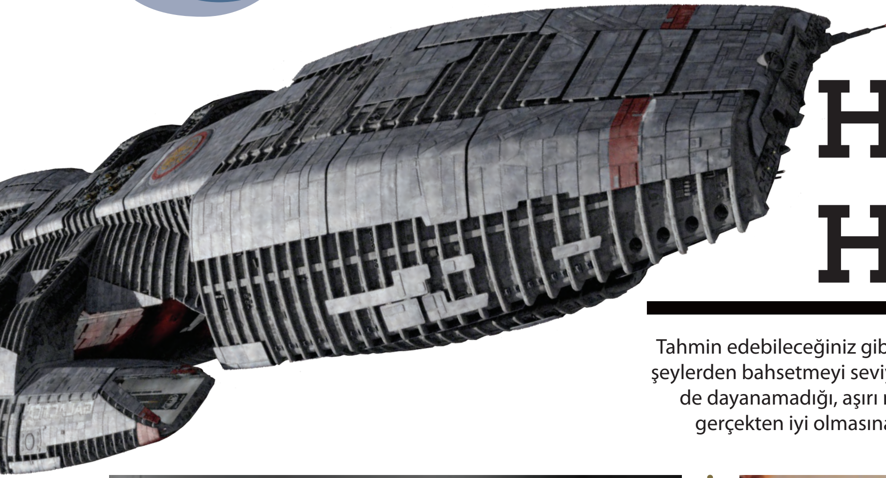
İşte o mucizeyi yaratabilecek adamdı **L**. Bütün polis ve gizli örgüt güçlerinin emrine amade olması, isminin ve cisminin bilinmemesi en büyük avantajlarından. Ama bunlardan da öte asıl gücünü aldığı yer, Kira'nınkinin bile üstüne çıkan zekâsı ve analiz yeteneği. *"Dünyanın en başarılı dedektifi"* unvanını daha çok hak edecek biri olamazdı.

Light'ın aksine normal bir hayatı olmamıştı L'nin. Yetimhanede büyümüş, cevheri keşfedilince de dünyadan daha çok soyutlanmıştı. Arkadaşlık denen şeyin ne olduğunu tam olarak bilmiyordu. Zaten belki de tam olarak eksik/fazla olduğu nokta buydu. Light'ı arkadaşı olarak görüyordu, öyle gördüğünü biliyordu. Bunun görüşünü az da olsa bulandırabileceğini ve o az da olsa bulanmanın büyük fark yaratabileceğini de biliyordu. Bunun olmamasına çalıştı. Başarıp başaramadığı biraz muallakta. Ancak diğer her konudaki analiz yeteneği en üst seviyede olsa da insan (ya da insan olmayan) şeylerin duyguları konusundaki analiz yeteneği sanki çok az yetersizdi.

Bundan kaynaklı olarak Kira kazandı. L öldü. Kira Yeni Dünya'nın Tanrısı oldu. L'in mezarının üzerinde tepinerek *"ben kazandım!"* diye çığlık attı.

Ama son anına kadar insan kalmayı başarabilen L'in asıl kazanan olduğunu düşünen romantiklerin de az ya da çok haklılık payı olduğunu kabul etmek gerek.





HEM NERD HEM KÜLT!

Tahmin edebileceğiniz gibi ofiste çoğumuz nerd geçiniyoruz. Kimsenin bilmediği, duymadığı şeylerden bahsetmeyi seviyor, birbirimize bunlarla caka satıyoruz. Ama bir yere kadar! Bizlerin de dayanamadığı, aşırı nerd'lüğüyle bizi bile bezdirebilen yapımlar da var. Bunların bazıları gerçekten iyi olmasına rağmen sabrımızı zorlayanlar; bazılarıysa o kadar kötü ki, iyi. **-Enis**



01

THE DAY THE EARTH STOOD STILL (1951)

Bir zamanlar görüp pas geçtiğimiz, Keanu Reeves'li yeniden yapım dedikoduları çıkınca "bir izleyeyim" dediğimiz okkalı filmdir kendisi. Zamanının ötesindeki soruları, bakış açısı falan süperdir ama bir sahnesi vardır ki canınızdan can alır. Klaatu ve Profesör Barnhardt arasındaki diyalog, statikliği ve monotonluğuyla sabır testine dönüşür. Ama içeriği o kadar doludur ki, göz kapaklarınıza azar çekesiniz gelir.



02

DRACULA 3000 (2004)

Bram Stoker'ın müthiş eserinin, şu ana kadar denk geldiğimiz en dip noktası. Bir uzay gemisinde terör estiren Dracula temasında, kaptanın Van Helsing ve mürettebattan birinin Mina olduğu bu berbat film yine berbat görsel efektlerle izleyeni komaya sokar. Hayır, o kadar kötüdür ki bırakamazsınız da. İzletir kendini, sonra da "Bunu niye yaptım ki ben?" sorusunu sorarsınız haklı olarak.

BABYLON 5 (1994)

Yıllardır Sinan bir avuç insanı ikna edebilmiştir bilimkurgu dizi ve filmlerinin atasının Babylon 5 olduğuna. Evet belki oyunculuklar ortalama, evet belki görsel efektler tarih öncesinden kalma. Ama bugün izlediğimiz, oynadığımız tüm bilimkurgu hikâyelerinin tohumu bu dizide bir yerlerde diyor kendisi! Kendinize bilimkurgu hayranı deyip de B5'ı izlememiş olmanız, en hafif tabiriyle, ayıptır! Sinan hariç pek izlemedik biz ama, heh!



03



04

2001: A SPACE ODDYSEY (1968)

Aslında uluslararası sanat çevrelerinde gördüğü takdiri göz önünde bulundurursak bu listede 2001'in bulunması alenen kınanmalı. İnsanoğlunun başlangıcı, geleceği ve sonu üzerine temalarını yedire yedire serpiştiren, insanın tanrısı olduğu makineyle ilişkisini kan donduran bir stille anlatan gerçek bir bilimkurgu başyapıtı. Ama nerd değilseniz yandınız, o ilk yarım saati atlatamazsınız.

THUNDERBIRDS ARE GO (1968)

"Bu izlediğim neydi acaba?" demelik bir şeyler arıyorsanız doğru yerdesiniz. Konu şöyle: 2B animasyon yerine 3B'ye özenen Thunderbirds Are Go ekibi, "O zaman neden tüm filmi maketlerle çekmeyelim ki" der ve filmin başına gelmeyen kalmaz... 68'de Hollywood gerçekten şenlikli bir yermiş.



05

BATTLESTAR GALACTICA (1978-1979)

Güncel BSG'ye toz konduracak değiliz ama eğer konu orijinal BSG'yse buyurun, birlikte eğlenelim. Diziyi çok sevince "hadi şimdi de orijinalini izleyelim" deme hatasına düşmüş ve tek sezon olmasına rağmen sonunu göremeden bırakmıştık. Konular açısından kendi zamanının ötesinde, Starbuck'ın erkek bir karakter olması da neyse ama o analog uzay gemisi ortamı... Yok ya vazgeçtim, o da güzeldi aslında.



06



07

MAX HEADROOM (1985)

1985'te İngiliz televizyonlarında ortaya çıkan, Matt Frewer tarafından oynanan Max Headroom, televizyon sunuculuğu yapan bir yapay zekâ olarak karşımıza çıkıyordu. Medyayı çok iyi bilen ve içinden eleştiren, gerçek bir karşıt kültür yaratısıydı. Öneriyor muyuz? Hayır.



08

POWER RANGERS (1993)

İlk olarak 1993 yılında Mighty Morphin Power Rangers adıyla piyasaya çıkarılan ve Japonya'da "Tokusatsu" film türünün en iyi örneklerinden biri haline gelen Super Sentai'nin Amerikan sürümüydü Power Rangers. Nerd ya da kült değildi, aksine çok popülerdi. Sonradan gözden düştü, biz nerd'ler acıyıp sahiplendik.

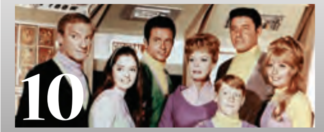
09

JASON X (2001)

13. Cuma filmleri 9. filmde Jason'ın cehenneme gidişiyle bitmeliydi. Ama bitemedi, üstüne de tüy diken Jason X çekildi. Jason Uzayda diye Türkçeleştirebileceğim film, hücre yenileme hızı tavan yapmış bir Jason ve bonus olarak da cyborg bir Jason içeriyor. Eğlenceli bir yandan da.

LOST IN SPACE (1965, 1998)

Yapımcılar, vazgeçin. Olmuyor. Uzayda türlü çeşit maceraya atılan aile fikri bayıyor bir süre sonra. Tamam eski dizinin ucuzluğundan dolayı çocuksu bir eğlencesi vardı. Peki 98'deki o ruhsuz film? Karakterler sığ, ortamlar sıradan, efektler beni buradan kurtarın diye bağırıyor filan.



10



THE WALKING DEAD VOLUME 23

İNCELEME

ZOMBİLERİN "ZOMBİ" OLDUĞUNDAN EMİN OLAMADIĞINIZ O AN

Zombilerden öte hayatta kalmanın zorluğunun insanlar üzerindeki etkisi, asıl düşmanın ölüler değil yaşayanlar olması, bu dünyanın ne kadar daha nefes almaya devam edebileceğini sorgulayan bir yapım *The Walking Dead*... Her şeye rağmen başladığı işi yüzü aşkın sayının ardından bile korumaya devam edebilen bir yapım. *The Walking Dead* için 21. ciltten sonra bizleri yine şaşırtan **Robert Kirkman** 22. cilt ile yepyeni dünya düzeninin detaylarını göz önüne sermişti. 23. cilt de aynı şekilde devam ediyor. Fakat bu kez Rick'ten uzaklaşıp Hilltop ve Carl üzerine odaklanan bir hikâye var elimizin altında. Carl'ın yabancı topluluktan biriyle ilişkisi ve Hilltop'taki iç hesaplaşmalar bu altı sayının ana direğini oluşturuyor. Akıcılığı ve *The Walking Dead*'e girmek üzere olan bu yeni topluğu tanıyabilmemiz açısından değerli bir cildi daha geride bırakıyoruz. Seri, kaliteli çizgisi ve doğru yerlerde bıraktığı merak unsurlarıyla yoluna devam ediyor. Bu son sayıların ardından rahatlıkla belirtebilirim ki ne olabileceğini kestirmek her zamankinden daha güç. Açıkçası ben artık çizgi romanın geleceği için teori üretmek veya endişelenmek yerine kendimi **Robertman Kirkman**'ın ellerine bırakmaya karar verdim. Çünkü Kirkman'ın elindeki malzeme bitecek gibi durmuyor. **-Furkan K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ateşli bir fırtına ve yeni fırtına arasındaki sessizlik döneminde şu an seri. Ama bu sessizlik diğer seriler gibi değil; The Walking Dead sessizliği bu.*

★★★★★



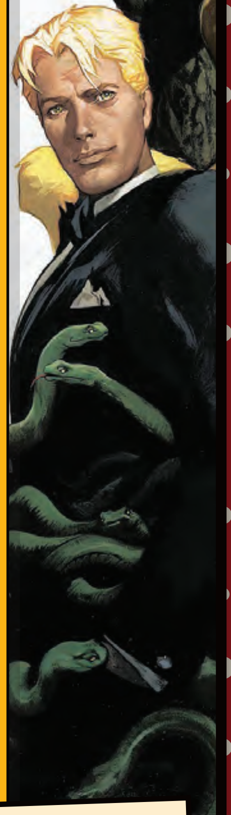


LUCIFER

İNCELEME

ŞEYTAN ÇİZGİ ROMANDA GİZLİDİR

Bu ayda hazır Fox, dizisiyle ilgili bir fragman yayınlamışken, onların ettiği ayıbı ben temizleyeyim, sayfamızda *Lucifer*'a bir yer ayırayım istedim. Öncelikle fragmanda gördüklerinizin hepsini silin kafanızdan. Yerini daha güzel, daha doyurucu bir şeylerle doldurmaya geldim; *Sandman* sever misiniz? **Neil Gaiman**'ın bu harika eserine ucundan kenarından bir dokunduysanız, hele de en sevilen hikâyelerden *Season of Mists*'i okuduysanız usta yazarın *Lucifer* portresinin aklınızda yer etmiş olması yüksek. İşte *Lucifer*'ın ucu açık bırakılan akıbeti bu noktadan sonra **Mike Carey**'nin ellerinde şekillendi. Lucifer'ın kozmik hiyerarşide Endless Ailesi'nden daha yüksek konumda olduğunu da düşünürseniz, onu başrole oturtan ve pek çok farklı boyuta zıplayan bir hikâyenin nasıl bir potansiyele sahip olduğunu hayal edebilirsiniz. Dizi fragmanına tepki gelmesinin sebebi de çizgi-romanın bu potansiyeli zamanında başarıyla kullanmış olması. Çünkü *Lucifer*, devasa ölçeği dâhilinde özgür irade ve kader kavramlarını da sorgulayan, seri boyunca felsefi merakınızı dürtükleyecek pek çok cümleye ev sahipliği yapan bir "eser". Epey ağır bir dile sahip olan, bolca da edebiyat parçalayan bu çizgi roman, onun kadar popüler olmasa da benim gözümde *Sandman*'den aşağı bir yere sahip değil. Sebebi ise adı üstünde, *Lucifer*. Şimdiye kadar gördüklerimizden çok farklı bir şeytan portresi çizen **Mike Carey** bütün seriyi adeta bir kart oyunu gibi kurgulamış. *Lucifer* sırf okuyucuya keyif versin diye yazıldığını düşündüğünüz yan hikâyelerden öyle kartlar çıkarıp oynuyor ki şaşıp kalıyorsunuz. **-Onur**



EDİTÖRÜN NOTU: *Popüler kültürde okuyup okuyabileceğiniz en güzel, en edebi mitoloji yorumlarından biri.*

★★★★★



JOSS WHEDON

TV'NİN YEL DEĞİRMENLERİNE KARŞI BİR ADAM

Joss Whedon'un bazen çok abartıldığını, bazense fazlaca kıymetinin altında değer gördüğünü hissediyorum. *Age of Ultron*'u daha yeni seyretmiş bir bünye olarak *"acaba o kadar da iyi bir yönetmen değil mi ya?"* dedim. Sonra adamın Marvel prodüktörleriyle filmdeki aksiyonsuz sahneleri korumak için verdiği savaşı okuyunca *"işte, adam idealist"* diye düşündüm.

Bu kadar uzun süredir TV'de olup da, kendi tavrını, ideallerini koruyabilmek zordur. Hele ki Marvel gibi, eğlence sektöründe önümüzdeki 10 senenin en çok altın yumurtlayacak tavuğunun kanadının altına girip, iki filmden sonra *"haydi herkes kendi yoluna"* diyebilmek, her babayiğidin harcı değildir.





Whedon'un film ve dizilerinde ne istediği, nasıl ve ne zaman olmasını istediği konusunda inanılmaz keskin bir öngörüsü vardır. Bunu gerçekleştirmek için genellikle hep aynı oyuncularla çalışır. Beraber çalıştığı oyuncular en az üç dizi veya filminde rol almıştır. Bu yüzden çok kısa sürede (*Much Ado About Nothing* filmini sadece iki haftada çekmiştir) ve benzeri az bulunan düşük bütçelerle çeker. Bunda, ma-aile çalışma gibi bir huylarının da olmasının katkısı var: Bazı senaryolarda abisi **Zack Whedon**, bazılarında kardeşi **Jed** (müziklerde de parmağı var Jed'in) ve baldızı **Maurissa**'yla birlikte çalışır. Büyük babadan itibaren senarist ve prodüktör bir aileden gelen Joss'un babası **Tom Whedon**'u, benim yaşımdaki okurlarımız *Altın Kızlar* dizisinin senarist ve prodüktörü olarak hatırlayacaktır.

Whedon'un sihri, bu kadar popüler kültürden beslenip, bu kadar popüler kültürü kullanıp, bu kadar basmakalıp içinde olup da bir şekilde bu kadar farklı işler çıkarabilmesinde yatıyor. *Buffy The Vampire Slayer*'da *"sarışın ve güzel kız, korkunç yaratıklarla karşılaşır"* klişesini kafasının üstünde çevirip, o sarışını önüne geleni indiren bir dövüşçü haline getirdi. *Firefly*'da Vahşi Batı konseptini bir uzay macerasının üstüne ne de güzel oturtmuştu.

Yıllarca sürüncemede kalan, sadece iki ayda çektiği halde üç yıl batan MGM film şirketinin dolaplarında kalan *Cabin in the Woods*'u ne yapıp edip gösterime soktu. Bunun için bizzat aylarca kulis yapan Whedon *"ben bir işkoliğim"* demekten de geri kalmıyor. E buna hiçbir itirazımız olamaz zaten Joss'cuğum.

(Whedon'un olmayan boş zamanlarında, dizilerinin ve Marvel karakterlerinin tam seri çizgi romanlarının hikâyelerini de yazdığını ekleyeyim de.)

Artık çoğu dizi şahane pilot bölümleriyle başlayıp kısa sürede vasatın altına inerken Whedon'un işleri vasatmış gibi başlayıp devam edenlere inanılmaz bir hikâye anlatıyor (ilk önce kanal tarafından iptal edilmezse tabii :) Ve bir tane popülist işe sihirli asasıyla dokunduktan sonra, oradan aldığı bütçeyle en az iki tane kafası kırık projeye imza atan Whedon'un verimliliği yakın zamanda tükenecek gibi görünmüyor. Tükenmesin de zaten. **-Sinan**

"İklim KESİNLİKLE değişiyor - ve eğer biz buna göre değişemezsek, insanlar iklimden daha aptal demektir. Kanunları belirleme gücü olup da bu bilimsel gerçeği reddedenlerin ise penisilin, atsız araba ve 'insanların göründüğü o büyülü kutuda' konuşma ayrıcalığından da mahrum olması gerekir."
-Joss Whedon, 2015

PEKi NELERi iZLEMELi?

#1 Cabin in the Woods



#2 Dollhouse



#3 Firefly



BİR GARİP ADAM

HIMYM'ın Barney'sine bir rol verme imkânınız olsa, ne oynamasını istersiniz? Deli misiniz, tabii ki çeşitli hainlikler peşinde koşan çılgın bir bilim adamını! Hem de, bir müzikalde! Dr. Horrible's Sing Along Blog 14 dakikalık üç "perde"den oluşan bir çalışmadır ve eşi benzeri yoktur.



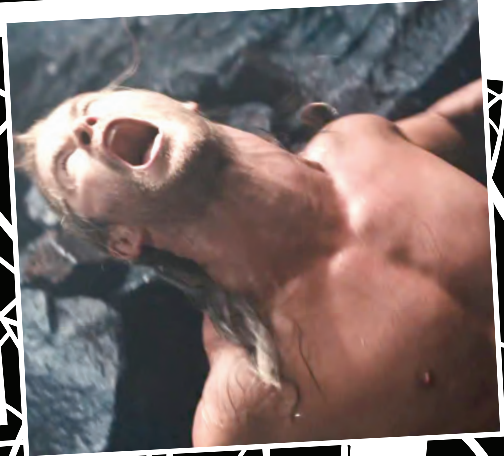
SHAKESPEARE'DEN SEVGİLERLE

Şekspir'in "Much Ado About Nothing" eserini günümüzde, modern kıyafetlerle, siyah beyaz olarak ama birebir 1589 yılında yazıldığı orijinal metine sadık kalarak çeker bizim deli Joss. Avengers'ı bitirdikten sonraki 2 haftalık tatilinde, en sevdiği oyuncu arkadaşlarını topladığı kendi evinde çekilen film, bazen izlemesi tam bir eziyet olsa da, Whedon'un sıkı takipçileri tarafından sevilir (ben katlanamadım :)



ULTRON'UN ESAS SAVAŞI

Ben dahil birçok kişi, Age of Ultron'da ilk filmin kimyasını bulamadık. Meğersek Whedon 195 dakikalık ilk montajında aksiyon olmayan sahneler için delice bir savaş vermiş. Whedon'dan havuz ve çiftlik sahnesini çıkartmasını istemişler. O da havuz sahnesinin önemli bir kısmını feda edip, karakter gelişimi adına filmdeki tek sahne olan çiftliği korumayı başarmıştı.



HİKÂYEMİ BİTİRMEMİ ENGELLEYEMEZSİNİZ!

Whedon'un tartışmalı olarak en sevilen TV dizisi olan Firefly, 14. bölümden sonra Fox TV tarafından iptal edildi. Ancak bu Whedon'u durdurmadı. Hayalini kurduğu hikâyeyi anlatamamış olsa da, Firefly ve mürettebatının hikâyesini tamamladığı Serenity adlı filmi üç yıllık ikna çabasının sonunda Universal Pictures'dan çıkarmayı başardı.



OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Whedon'un birlikte çalışmaktan çok keyif aldığı birçok oyuncu var. Hatta onun işi olduğunu bilmeseniz de, gördüğünüzde "acaba Joss bu işin neresinde?" diye düşünmenize sebep olur bu kişiler. Nathan Fillon, Amy Acker, Summer Glau, Eliza Dushku gördüğümüzde, bir başkasının işinde oynasalar bile "kesin Joss tavsiye etmiştir" diye içimizde daima bir şüphe olur.

KINGSMAN THE SECRET SERVICE

"TAKIM ELBİSE MODERN ERKEĞİN ZIRHIDIR"

Baştan söylüyorum, filmlerde herhangi bir şekilde de olsa kan, vahşet görmek sizi rahatsız ediyorsa ya da politik doğrucu (yani aman şu da alınmasın, aman şu da gücenmesin) filmlerden yanaysanız *Kingsman*'i izlemeyin. Bu ufak uyarıyı aradan çıkardıktan sonra bu uçarı partiye katılmak isteyenlere şu kadarını söyleyeyim: EĞLENECEKSİNİZ!

Olay nedir derseniz spoiler'dan kaçınarak; Büyük Britanya'nın en beyefendi, en şık giyimli gizli ajanlarının (ki kendilerine yuvarlak masa şövalyelerinin adlarını takmışlar) aşırı Amerikalı ve hamburgerlerle arası iyi olan kötü adamımızla (peltek konuşmanın pek bir yakıştığı **Samuel L. Jackson**) mücadeleleri şeklinde özetleyebilirim. Tabii bu sırada genç ajanları eğitmeler, tüm bir James Bond külliyatına ve genel olarak ajan filmlerine göndermeler, dünyayı tehdit eden bir planı durdurmaya çalışmalar gibi durumlar da yaşanacak. Ama geçmişin o klas ve temiz filmlerinin aksine burada bolca kan ve yaratıcı şiddet sahnesine yer açılmış. Rolünde başka kimseyi hayal edemediğim **Colin Firth**'in filmin ortalarındaki sahnesi şimdiden klasikleşmiş durumda ve etkisi altında kalacağınızı garanti ederim. Sahneyi tanımlamak istesem de 'çılgın' sözcüğü yeterli olacaktır.



Yardımcı rolleri de boş geçmeyen *Kingsman*'da yönetmen **Matthew Vaughn**'un gediklisi **Mark Strong** özellikle parlıyor. Kadronun diğer İngiliz beyefendisi kontenjanları ise **Michael Caine** ve **Jack Davenport** tarafından ustaca dolduruluyor. Ortamın toy delikanlısı Eggsy rolündeki genç oyuncu **Taron Egerton**'un geleceği ise oldukça parlak.

Kingsman antin-kuntin ajan filmlerini alıp, onlara olan tüm sevgisini modern bir enerji ile dolduruyor ve türe zamanında *Indiana Jones*'un macera filmlerine getirdiği o taze esintiyi getiriyor. Tıpkı *Karayip Korsanları*'nın öldü denilen korsan filmlerini dirilttiği gibi.

Esasında bir çizgi-roman uyarlaması olan film durağan panellerin doygun aksiyon hissiyatını aynen yansıtmayı başarmış ve bu noktada abartıya yer vermekten de kaçınmamış. İngiliz tarzı espriler, tuhaf tuhaf icatlar, güzel kızlar ve ters köşeler gibi türün alametifarikası olan soslar da bu leziz yemeğin üstüne güzelce serpilmiş. Tadına doyamayabilirsiniz. Filmin finalde biraz kontrolden çıktığını düşünsem de o ana kadar yaşattığı eğlence yeter de artar bile diyor, deşarj olmak isteyen her bünyeye bir adet *Kingsman* izlemelerini salık veriyorum. **-Eren E.**



JB

Eggsy, köpeğine JB adını koyuyor. İlk tahminler James Bond ya da Jason Bourne olsa da onun bu ismi seçmesinin sebebi Jack Bauer. Bond'un konuya içerleme ihtimali ise mazur görülebilir.

EDİTÖRÜN NOTU: *Son yılların en fiyakalı ve 'beyefendi' filmi. Klasik ajan filmlerine absürt bir aşk mektubu.* ★★★★☆

INHERENT VICE

Inherent Vice izlenirken anlaşılması zor olan, ancak sonrasında olayı beyin kıvrımlarınızda tekrar tartarken anlam kazanan bir film. Başroldeki **Joaquin Phoenix** gibi kafası dumanlı bir şekilde akan, nereden gelip nereye gittiği anlaşılamayan filmin oldukça karmaşık konusunu burada özetlemek için yerim yetmez. Lakin diyebilirim ki; içinde kanun adamlarının, uyuşturucu kartellerinin, eski sevgililerin, bağımlıların, muhbirlerin ve birçok başka tuhaf karakterin olduğu 70'lerin trippy atmosferinde geçen geniş kadrolu traji-komik bir dedektiflik öyküsü bu arkadaş. Tıpkı *Big Lebowski*'de (bu sayfalarda iki aydır anıyorum filmi, izleyeyim bari yeniden) olduğu gibi o an anlamsız gelen diyaloglar film ilerledikçe yerine oturuyor ve nihayetinde bu kadar çetrefilli bir senaryonun aslında epeyce de tutarlı olduğunu görüyorsunuz. Şahsen bu 2 buçuk saatlik filmi tek oturuşta izleyemedim ve normalde âdetim olmadığı üzere ara verdim. Siz de öyle yapın. Zira cidden sabır isteyen ve yönetmen **Paul T. Anderson**'ın önceki filmlerinden de zorlu bir deneyim *Inherent Vice*. Öte yandan dikkatli izleyiciler için keyifli bir beyin jimnastiği olduğuna da şüphe yok. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kafası güzel filmler listesine bodoslama girebilecek 'has' bir sinema örneği, beyine kısa devre yaptıran filmlerden.* ★★★★☆

MAGGIE

Evde bir hastanın olması zordur. Hasta bir arkadaşa, çocuğa veya eşe sahip olmak zordur. Özellikle de bu hastalık ölümcülse, sevdiğiniz bir insanın günbegün eriyişini izlemek ıstıraplı bir süreçtir. Bu tatsız girişi yapmamın sebebi *Maggie*'nin tam da böyle bir öyküyü hastalık yerine bir zombi salgınını koyarak anlatması. Film son derece yavaş ve dingin ilerlese de içinizde sürekli bir tedirginlik, günden güne zombiye dönüşen bu kızı ve onun çaresiz ailesini izliyorsunuz. Daha çok Amerikan bağımsız sinemasından alıştığımız karakter odaklı bir anlatım görüyoruz *Maggie*'de, yani aksiyonlu, kanlı bir film beklemeyin. Zombi kızın koruyucu babası rolünde belki de kariyerinin en içten performansını veren **Arnold Schwarzenegger** özel bir alkışı hak ediyor, keşke daha çok böyle rollerde görsek kendisini. Öte yandan ana hikâyeyi destekleyecek yan öykülerin zayıflığı, filmi dinamik tutacak senaryo hamlelerinin eksikliği ile birleşince potansiyel biraz harcanmış gibi görünüyor.



Tabii bu, yapımın ebeveynlerin çocuklarına duyduğu sevgi ve onlar için yaptıkları fedakârlıklar temasını işleyişini başarılı bulmamı engellemedi. Biraz darlanacaksınız belki ama *Maggie*'yi kolay kolay unutamayacaksınız. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kasvetli atmosferi ve en çok da Arnold için izlenir.* ★★★☆☆



UNBROKEN

Şartlar ne olursa olsun devam etmek, yaşamdan asla vazgeçmemek nadir özelliklerdendir. **Angelina Jolie**'nin ikinci yönetmenlik denemesi olan *Unbroken*, 2. Dünya Savaşı fonunda Olimpik atlet **Louis Zamperini**'nin gerçek yaşamının izini sürüyor. 47 gün denizde mahsur kalan ve akabinde Japonlara esir düşen Zamperini burada da uzun süre kötü muameleye uğruyor ve yılmadan yaşamaya çabalıyor. Öykü ilgi çekici ve görsellik güzel olsa da film boyunca bir insana yapılan eziyeti izlemek bir yerden sonra bayıyor. Zamperini'nin dindar bir kişi oluşu üzerinden çektiği çileleri Hz. İsa'nın yaşadıkları ile bağdaştırmayı anlayabiliyorum. Fakat bunu şiddeti bu kadar bol kullanmayıp olayın psikolojik yönünü derinleştirerek de yapabilirlerdi pekâlâ. Öte yandan pek sevdiğim Japon rock müzisyeni **Miyavi**'nin sadist çavuş kompozisyonu filmin artılarından. İzlemesi zor bir film *Unbroken*. Azmin nelere kadir olduğunu cıvık Amerikan kahramanlığı klişelerine kaçmadan anlatsa da bir şeyler eksik kalmış ve yapım kendi kasvetli tonuna 'boyun eğmiş'. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Oldukça tutkulu bir işe imza atılmış ama keşke Passion of the Christ 2'ye dönmeseymiş film.* ★★★☆☆



MORTDECAI

İngiliz yazar **Kyril Bonfiglioli**'nin *Don't Point That Thing At Me* (kim bilir, belki de unutulmaz eseridir) adlı kitabından uyarlanan *Mortdecai*, özensiz karakterlerini ve baştan savma hikâye örgüsünü başarılı oyuncu kadrosuyla örtmeye çalışmış ama pek olamamış. **David Koepp**'in çoluğunun çocuğunun rızkını başarılı bir şekilde çarçur ettiği projeye **Johnny Depp** de rahatsız edici mimikleri ile destek olmuş. Bıyıklarını kesmek istemeyen dengesiz bir sanat simsarının etrafındaki değişik sıfatlarla garip ilişkisi çerçevesinde geçen filmin kısaca konusu; iflasına bir parmak kalan Mortdecai'ın, Goya'nın kayıp tablosunun peşine düşmesi ve bu sırada yapılan bir sürü komik olmayan komiklikler. İngiliz mizahını ve absürt projeleri pek bir seven ben, filmden zere keyif almadım. Bir şeyler yapmaya çalışılmış evet, fakat yetmemiş. Asıl korkum bu uyarlamanın bir üçlemenin ilk kitabı olması... Tehlikenin farkında mısınız? **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yahu Gwyneth Paltrow bile filmi izlenebilir kılmıyor, daha ne yazayım?* ★☆☆☆☆



HABERLER



MAD MEN BiTTi

2007 yılından beri yayın hayatını sürdüren, ilk sezonlarında ödülleri parsel parsel toplayan Mad Men dizisi yayın hayatına final bölümüyle veda etti. 7 sezon süren dizi böylece toplamda 92 bölümle izleyici karşısına çıkmış oldu.





SUPERGIRL iYi Mi KÖTÜ MÜ?

Bu ay çizgiroman ve dizi dünyasında tartışılan bir isim de Supergirl'dü. Bir çizgiroman uyarlamasından çok, "genç kız" dizisi olarak lanse edilen diziyi beğenenler de oldu, yerin dibine sokanlar da. Fakat yayınlanan pilot bölüm itibariyle çok klişe barındırdığı gerçeğini söyleyebiliriz. Fragmanına bir göz atın deriz.



1. SEZON

RICHIE RICH

Demek ki neymiş, bazı fikirler sadece çocukken iyi geliyormuş. Zaten hepimiz sürünürken, tek özel gücü şöminede para yakması olan saçma sapan bir karaktere nasıl oldu da hayran olduk bilemiyorum. **Netflix**'in yeni dizisinde **Jake Brennan**, **Dreamworks Animation** ve aşırı düşük yapım kalitesi, diziyi *"o kadar kötü ki, iyi"* tabirinin kapsadığı alanlara sokmuş durumda. Gerçekten hayatımda izlediğim en kötü dizilerden biri olsa gerek. Başlamadan önce, *"Belki Tony Stark tadında değişik bir sünepe imajı yakalamışlardır"* diye düşünmüştüm ama hayır. Kupkuru mizah, gülme efektleri, acıklı setler ve bayat oyunculuk, yapım kalitesinin yerlerde olduğunu hissettirmeye yetiyor. Dizinin tek iyi tarafı, seksi hizmetçi **Irona**'yı oynayan **Brooke Wexler**, fakat onunla bile, bir diziyi nasıl mahvedebileceğiniz üzerine güzel bir ders *Richie Rich*. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bazı şeyler tarihte kalmalıydı diye düşündürüyor Netflix'in projesi. Sırf uzaklaşsın diye verilen paradan zengin olmuş gibi bir hali var.* ★☆☆☆☆

LAST WEEK TONIGHT WITH JOHN OLIVER

Hani Türkiye için kullandığımız "vatandaşı olmasak eğlenceli ülke aslında" diye bir laf var, *Last Week Tonight*'ı izlerken aklıma bu tespitin ABD'ye uyarlanmış türlü türlü halleri geliyor.

Amerika Birleşik Devletleri gibi kabuğu çok sağlam ama içerisi karmakarışık bir ülkede konu bulmak zor değildir muhtemelen. Ama **John Oliver** her hafta bu devasa kapitalist sistemin bug'larını bulup çıkarırken nasıl yapıyor bilmiyorum ama her defasında bir önceki haftadan daha şaşırtıcı olmayı başarıyor. Dilinin kemiği olmayan bir adam zaten Oliver, bir de birlikte çalıştığı yazar ekibinin katkısıyla öylesine komik, o kadar net ve bilgilendirici yayınlar çıkarıyor ki her bölüm sonunda çeneniz açık, gözleriniz gülmekten yaşarmış halde kalıyorsunuz.

Program yeni değil, 2014'te ilk sezonu yayınlandı bitti, halen 2. sezon devam ediyor. Fakat ilginçliğinden hiçbir şey kaybetmiş değil bu süreçte. Tıpkı ustası **Jon Stewart**'ın yaptığı gibi John Oliver da duruma göre konuk ağırlıyor, ABD'nin yanısıra dünyanın her tarafından haftalık haberleri derliyor. Ama bunu yaparken öyle isabetli bir ölçü tutturuyorlar ki iğne Türkiye dahil diğer ülkelerdeki saçmalıklara giderken çuvaldız daima ABD'ye batırılıyor. Kolej basketbol takımlarından ilaç sektörüne kadar aklınıza gelebilecek / gelemeyecek ve dışarıdan tıkır tıkır işliyor görünen bir ton sistemin acayiplikleri dosya konuları olarak sunuluyor. Yine de izlerken genellikle "vatandaşı da olsak, eğlenceli ülke aslında" noktasına varıyorum.

Sorun olabilecek tek bir şey var: İngilizce dahil



2. SEZON

hiçbir dilde altyazısı olmadığından dil engeline takılabilirsiniz ama bence bir deneyin. Oturup her hafta düzenli izleyemeseniz bile Youtube'da klipler halinde yayınlanan dosya konularına göz atmanızı öneririm en azından: youtube.com/user/LastWeekTonight **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dizi dizi, nereye kadar... Aşırı dozda ironiden rahatsız olanlardan değilseniz, doğru düzgün haberciliğe dair bir şeyler izlemek iyi gelecek.* ★★★★★





STEPHEN KING

DİRİLİŞ

TAM DAHA İYİSİNİ YAZAMAZ DERKEN...

Stephen King romanlarının hayranı mısınız? Peki King'in bu yeni kitabıyla kendisini aştığını söylesem? Küçük bir çocuk ve genç bir rahip arasında bir bağ kurulduğunu düşünün. İnsanın "Eee, n'olmuş yani" diyesi geliyor başta, bundan önce yazılmış kitaplar ve manastırlar bu hikâyeyle dolu. Ama işte, burada bahsettiğimiz kişi King. Bu da demektir ki, işler göründüğü kadar basit değil. Başka bir deyişle, bu gizli bir takıntıyı temel edinmiş bir bağ. Ancak genç rahibin ailesinin başına dehşet verici bir şey geldiğinde rahip inancını kaybeder. Tanrı'yı lanetleyerek kasabayı terk eder ve ikilinin arasındaki bağ da askıya alınır. Çocuk bir yetişkin olduğunda bu gizli takıntının iki ucu yeniden bir araya gelecek. Parçası olduğu rock grubuyla turnede olan kahramanımız, artık yaşlanmış eski rahiple karşılaştığında şeytanı bile kıskandıracak bir anlaşmaya imza atacaklar. Eh, ne diyelim? Ve olaylar gelişir. Diriliş'in tüm King kitapları arasında çok özel bir yeri var. Çünkü herkesçe kabul edildiği üzere, bugüne kadarki "en şoke edici" sona sahip. Elli yıllık bir dönemi tek kitapta okuyacağız ve bu uzun yolculuğun sonunda King tarafından okura atılmış en sağlam tokadı yiyeceğiz. Bu heyecanı yaşamaya gerçekten hazır mısınız? **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *King, şeytana bile pabucunu ters giydirebileceğini bu kitabıyla mühürledi!*

★★★★★

JEANETTE WINTERSON

VİŞNENİN CİNSİYETİ

VİŞNE ÇEKİRDEĞİYLE GELENEKLERİ YIKMAK

Karşı Masal nedir bilir misiniz? Klasik masalları yerle bir eden, gelenekselin dayattığı değerleri elinin tersiyle bir kenara iten masallardır onlar. Hatta onlara gerçekçi masallar bile diyebiliriz bir bakıma. Vişnenin Cinsiyeti, her masalın mutlu sonla bitmediğinin ve her kahramanın aradığını bulamadığının kanıtı. Zaman kavramını bir hiçlik, bir sabitlik olarak alan sıra dışı bir kült eser. Üstelik klasik masal biçimini kullanarak bunu başarıyor. Jordan, tıpkı Hz.Musa gibi bir nehirde sürüklenirken bulunmuş bir bebektir. Köpek Kadın olarak bilinen bir dev kadınsa onu evlat edinerek büyütür. İngiliz kraliyet zamanında geçen bu hikâyede Jordan, İngiltere'ye dünyanın görülmemiş şeylerini getirmek için yollara düşecektir. İşte bu yolculuk sırasında pek bilinen masalların hiç de mutlu sonla bitmediğini o masalın karakterleriyle tanışarak öğrenecek, diğer yanda annesi Köpek



Kadın ise bambaşka bir macera yaşayacak. Ahlak, cinsellik, aile ve mutlu sonlar üzerine yazılmış sorgulayıcı bir masal bu. Alıştığımız klasik masalların etkisi hâlâ zihnimizdeyken bir o kadar da çarpıcı ve rahatsız edici. Büyüklere masallar diye de tanımlayabileceğimiz kitap, farklı tatlar arayanlara önerilir. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Karşı masal yazabilmek herkesin harcı değildir. Neyse ki Jeanette Winterson gibi ustalar var.*

★★★★☆



SERAN DEMİRAL

HAYAT ÜRETİM MERKEZİ

SIRADANLIKTAN KAÇARKEN SIRADANLARA TUTULDUK

Sosyal bilimkurgu alanında dünyadan birçok örnek sıralayabiliriz, ama hadi sayalım desek bizden kaç isim aklınıza gelir? Seran Demiral bu alandaki ilklerimizden biri; Hayat Üretim Merkezi ile bilimkurgunun sosyolojik yanını ele alıyor. Gündelik hayatın yoruculuğundan bıkanların kaçış yeri olan Merkez'de, dünyada gerçekleşen beklenmedik bir deprem nedeniyle düzen altüst olur. Kaçış yeri olan Üretim Merkezi, şimdi pek çok zorunlu misafiri ağırlamak durumundadır. Bu Merkez yeni bir gerçeklik ve artık sadece gerçeklerden kaçanlar değil herkes burada toplanıyor. Bu da beraberinde insanın doğasındaki pek çok gizli kalmış yanı ortaya çıkaracak. Hoşa gitmeyecek gerçekler de buna dahil. Hayat Üretim Merkezi, Türkçe bilimkurguda eksikliği görülen sosyal bilimkurgu alt türüne güzel bir katkı. Bilimkurgu severlere duyurulur. **-Hazal**

ALGAN SEZGİNTÜREDİ

KATİLİN ŞAHİDİ

ZEKİ YAZAR, ZEKİ KİTAP

"Yeni Dönem Türk Edebiyatı" diye bir tür olsa akla ilk gelecek yazarlardan birisi muhtemelen Algan Sezgintüredi olur. "Katilin Şahidi" aslında Haziran 2013'te ilk baskısını yapmış bir polisiye roman ve yazarın "Katilin…" serisinin dördüncü halkası. Seride baş karakterler Vedat ve Tevfik'in özel dedektiflik maceraları Hithcock-vari bir kurgu dahilinde sunuluyor. Katilin Şahidi, 31 Aralık 2011 gecesi Vedat'ın düşürüldüğü çöpçatanlık katakullisinin yaşanan bir cinayetle yoldan çıkmasını anlatıyor. Daha fazlasını merak ediyorsanız kitabın okumanız lazım. Sezgintüredi, Türkiye'de gelişme aşamasında olan bir türün, en iyi Türkçe örneklerinden birisine imza atarken dil kullanımı, olay örgüsü, hınzırlık vb. polisiye unsurlarını ustaca işlemeyi başarıyor. Eğer türü seviyorsanız ve henüz yazar ile tanışmadıysanız Katilin Şahidi iyi bir başlangıç. **-Deniz**



MUSE DRONES

ROCK'A SELAM, PROTESTOYA DEVAM

Muse, alternatif rock'ın kabuğunu kırmaya başladığı dönemde ortaya çıkan, her albümüyle yenilikçi bir gruptu. Grubun en önemli özelliği protest sözlerini göze sokmadan edebi tavırla sunabilmesiydi. Muse'un amatörlükle işi olmadı.

Son albümlerinin adı *Drones*. Yani insansız hava araçları... Son yıllarda hayatımıza giren bu tabiri kullanma sebepleri; öncelikle askerlerin bir kontrol panelinden kumanda edilip savaş alanlarında ölmeleri ve insanların gittikçe mekanikleşmesi.

Bu yazıyı yazmak için albümün yayınlanmasını bekledik ama ancak dört single yayınlandı şimdiye kadar, kısmet. *Dead Inside*, *Psycho*, *Reapers* ve *Mercy*. Hepsi de grubun 2008'de muhafazakâr yönetimlere yazdıkları protest rock marşları gidişatına uyuyor. Bu sefer Matt Bellamy gözünü yükseklere dikip teknolojik savaşlara odaklanmış. Ama Atatürk Havalimanı üstünde drone uçurmaya çalışan "zeki" arkadaşımızdan bahsetmemişler, bozulduk.

SERİ ANIMSATMA PROJESİ

Sıkı gitar riff'leriyle rock tanrılarına selam gönderen İngiliz üçlünün albümlerini artık süpermarketlerde satılan "Rock Klasikleri 138" başlıklı CD'lere benzetiyorum. *Uprising*'in (2008) "So come on" dediği yeri hep Blondie'nin *Call Me*'sine benzetmişimdir. Drones'dan yayınlanan 4 şarkıda da aynı etki var. Örneğin; *Reapers*'ın gitar riff'i Van Halen'in *Hot For Teacher*'ını, nakaratıysa herhangi bir klasik rock şarkısını anımsatıyor. Gitar solosuysa Bellamy'nin, döneminin en iyi gitaristlerinden olduğunun bir kanıtı. *Pyscho*'nun girişi Depeche Mode'un *Personal Jesus*'ı ile aynı diyebilirim. *Mercy* ise yumuşak yapısı ve enerjisiyle U2'yu anımsatıyor, altyapısındaki efektlerse grubun 2001 tarihli *Bliss*'i tadında. Diyeceğim o ki kafam Muse'un araklamayla başyapıt yazma konusundaki git-gelli hali karşısında karışık. Fakat yakında yayınlanacak bu albümü beğeneceğimi düşünüyorum. Protest duruşu, profesyonel bakışı ve modern rock'a kattıklarıyla Muse gibi pek grup yok. İlk yayınlanan 4 şarkıdan aldığım etki bu yönde. **-Barış**

BİR MERAKLININ GERZEK HİKÂYESİ

Yıl 1999, radyoda Muscle Museum diye fena bir şarkı çalıyor. Death metalci yüreğim pırpır. "Lan ne güzel melodi" deyip dandik bir kasedin üstüne çekiyorum. Dönüp dönüp dinlerken şarkıyı "Kadının seni negzel ya" diyorum bir yandan. Grubun adını güç bela öğreniyorum: Muse. Haldır haldır albümü arıyorum. Sonunda Kadıköy'den buluyorum. Mavi kapağında ince uzun bir kadın var. Muse'un solisti sanıp kadına bayılıyorum. Sonradan solistin o olmadığını, Matthew Bellamy adında İngiliz bir dişlek olduğunu öğrenince çok üzülmüştüm. Sonra o dişlek gitti Kate Hudson'la evlendi biz de Taksim'de kafa sallamaya devam ettik.

EDİTÖRÜN NOTU: *Yayınlanan 4 şarkı üzerinden kritik etmeye pek bulaşmadan yorumladım Muse'un Drones'unu. Bence seversiniz, şans verin.*

BUCKCHERRY



Soundtrack

THE WITCHER 3: WILD HUNT OST



İşte o gün geldi dostlar. Nihayet *Witcher 3* bizlerle! Temeria topraklarında kendini kaybedenler kervanına katılanlardansanız ilk fragmanlardan bu yana oyunun müzikleri de dikkatinizi çekmiştir diye düşünüyorum. Özellikle bize çok da uzak olmayan Balkan stili gırtlaktan coşkuyla söylemeye dayalı ve Percival grubu imzalı kısımlar sizi de peşine takıp coşturuyor olmalı. Enis'in cuk oturan deyişiyle *"at gibi oyun"*un *"at gibi müzikleri"* var arkadaşlar. **Marcin Przybyłowicz** ve **Mikolai Stroinski**'nin Voltranı oluşturup *Witcher* dünyasının dağına taşına ruh verdiği albüm 35 parçadan oluşuyor ve oyun harici de nefis bir müzik ziyafeti sunuyor. *Wild Hunt*'ta karşınıza çıkacak her bir duygu albümde yansıtılmış ve gerek orkestral parçalar, gerekse Polonya halk ezgilerine kayan şarkılar olsun hepsi bir bütünlük arz ediyor. Tabii kulaklar da bayram edip halay çekiyor buna karşılık. Uzun zamandır (belki *Age of Conan*'dan beri) bir oyunun müziklerini bu kadar bıkmadan usanmadan dinlememiştim, şöyle bir bu dünyadan uzaklaşmak ve oyunun havasını yolda belde solumak istiyorsanız bu soundtrack sizin tek ilacınız. **-Eren E.**



THE PRODIGY
THE DAY IS MY ENEMY

90'larda elektronik müzik dendi mi akla gelen ilk gruplardan biriydi **The Prodigy**. Lise zamanlarında dinler, gaza gelir abuk sabuk danslar ile kendimizden geçerdik. 6 yıllık aranın ardından gelen bu yeni albümü dinlerken resmen o günlere gittim. Tarz aynı, o zincirini koparmış deli köpek gibi sağa sola saldırma hissiyatı aynı, gaz aynı. Sanki dünyaya dub-step bombası hiç düşmemiş, **Skrillex** hiç var olmamış gibi yapıyor The Day is My Enemy. Başlamasıyla bitmesi arasındaki zaman dilimini algılayamadığınız için hemen başa sarıyorsunuz albümü (kaset vardı eskiden, sarıyorduk). Giriş parçası *The Day is My Enemy* sizi anında atmosfere sokarken, takip eden parçalardan özellikle *Wild Frontier* ve *Get Your Fight On* tempoyu zirveye taşıyor. Geçmişe yolculuk tadında olan albümü eminim grubun eski dinleyicileri beğenecektir. Zira 'elektronik müziğin dedeleri' asi enerjileri ve derin ritimleri ile gençlere resmen toz yutturmuşlar. Yazıyı yazarken bile elim ayağım durmadı öyle diyim ben size ☺ **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Prodigy kendi geçmişine bir aşk mektubu mu yazmış, yoksa dub-step'e tepki mi gösteriyor bilemedim.* ★★★★★



APOCALYPTICA
SHADOWMAKER

Metallica cover grubu olarak başladıkları kariyerlerinde muhtemelen kimsenin beklemediği kadar uzun süredir ilerleyen 'Finlandiyalı sarışın abilerin' yeni albümü Shadowmaker, ziyadesiyle şaşırttı beni. Bir kere bu sefer konuk müzisyenler yerine, adı çok duyulmadık vokal **Franky Perez** ile çalışmışlar tüm parçalarda. Bu durum albüme kafadan bir bütünlük hissi verse de **Franky** abinin alternatif rock tarzı vokalleri Apocalyptica'ya gitmiş mi orası tartışılır bence. Zira albümün sound'u pek çok örneğine rastlayabileceğiniz bir rock/metal albümü gibi. Yine de grubun aralarda sazı (çelloyu) eline aldığı kısımlarda bildiğimiz klasik tadı fazlasıyla alıyoruz. Kemanların da oldukça fazla yer kapladığı albümde *Shadowmaker, Reign of Fear, Riot Lights* gibi harika şarkıların yanında gayet sıradan rock parçalarına yer verilmiş. Kısaca belli ki bu bir geçiş dönemi albümü ve o yüzden tarz biraz değişmiş diye yerden yere vurmak da mantıksız. Kolay ve keyifle dinlenen bir albüm olduğunu da hesaba katarsak metal müzik adına kurak geçen bahar aylarını şenlendiren bir albüm. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Metalde 'siyah' dışında renkler de görmek isteyenlere.* ★★★★★

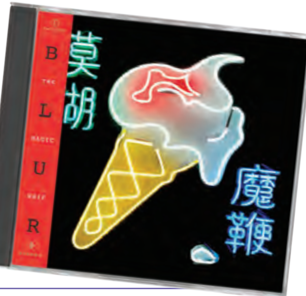


BLUR
THE MAGIC WHIP

Pop müzik sevmenin ucuz bir zevk olmadığına beni ikna eden gruptu Blur. Gerçi pop değil, *britpop* diyorduk onlara ve böylece sıradanlık günahından sıyırıyorduk ama *Song 2*'dan (meşhur FIFA 98 şarkısı) *Out of Time*'a, *Girls and Boys*'dan *Parklife*'a şahane bir poptu Blur'ün yaptığı müzik. Hâlâ da öyle…

Son birkaç yılı ortalığı sallayan konserler ve hemen ardından gelen "yine dağılıyoruz" haberleriyle geçiren grup nihayet yeni bir albümle, The Magic Whip'le tam takım geri döndü. Dinlerken 90'ların ne kadar uzakta kaldığını daha iyi anlamanıza yardım eden bir albüm bu. Damon Albarn'ın vokali başta olmak üzere insanı eskiye götüren pek çok ses ve türlü türlü çağrışım var albümün tamamında ama bu geriye gidiş öyle hemen olmuyor, uzun sürüyor. Pek de hatırlamadığınız bir yolda, titrek birkaç anı eşliğinde, yan yollara sapıp oyalanarak, yeni şeyler keşfederek ilerliyorsunuz ve baştan baştan dinledikçe güçleniyor aklınızdakiler. Ve nihayet yolculuk bittiğinde "şimdi hatırladım" diyorsunuz. Evet, doğru geldiniz.

Uzun yıllar dağınık kalan müzik grupları yeni bir albüm için toparlandığında genellikle eski kimyayı tutturamaz. The Magic Whip de bunu az çok hissettiriyor aslında ama *My Terracota Heart*, *Go Out*, *There Are Too Many of Us* gibi birkaç şarkı var ki hem bu durumun açıklamasını yapıyor hem de "olsun, bu yeni kimya da güzelmiş" dedirtiyor insana. Özetle, kafamı biraz karıştırdı ama bu yönüyle de hoşuma gitti The Magic Whip. Britpop ftw! **-Serpil**



EDİTÖRÜN NOTU: *Eski Blur severler için biraz zor, yeni başlayacaklar için gayet şahane bir albüm olmuş The Magic Whip.* ★★★★★

O DEĞİL DE İYİ YEDİK...

FOODWARS!

Animelerin bu kafasını hakikaten çok seviyorum; konu fark etmiyor! En alakasız, en sıkıcı görünen bir şey hakkında anime yapıyorlar ama bir bakıyorsun şahane oluyor! Hep *Saki* gelir bunu düşününce aklıma. Karakterler masaya oturup kuralları hakkında bir gram fikrimin olmadığı, okeye benzeyen mahjong oyununu oynuyorlar, hiçbir şey anlamıyorum ama bildiğiniz heyecandan tırnaklarımı yiyerek izliyorum. Yeni sezonu gelse de ballandıra ballandıra anlatsam bu sayfalarda keşke...

FoodWars'ta (Shokugeki no Souma) da aynı mevzu var; anime yemek yapmak hakkında! Mutfaktaki en büyük yeteneği içinde kabuk olmayan omlet yapabilmek olan (hem de %80 başarı oranıyla!), hangisinin nane hangisinin kekik olduğunu yıllardır öğrenememiş, doğramaya üşendiği için gidip dilimlenmiş sucuk alan benim gibi bir adama milyon çeşit pişirme şeklinin, zibilyon çeşit malzemenin olduğu bir anime ne kadar hitap edebilir ki? Yani bir şey anlamam ki neticede?

Ama işte işler öyle olmuyor. Ha, anlıyor muyum izlediğimi? Uzaktan yakından alakası yok. Ama süper eğleniyorum be arkadaş!

Serideki mesele gayet basit. **Souma** adındaki gencimiz mahalle arası lokantasında çalışmaya devam ederken bir şeyler oluyor ve kendini ülkenin en prestijli aşçılık okulunda buluyor. Okul derken de yurtlarıyla, çiftlikleriyle falan hayvan gibi bir kampüsten bahsediyorum. Buraya genelde zengin züppe tipler geliyor ve bizim fakir oğlanı aşağılıyorlar ama



Souma kafasınca takılan bir arkadaş olduğundan pek sallamıyor kimin ne dediğini. Burada bayağı sert bir hiyerarşi mevcut ayrıca. En tepede de okulun en başarılı 10 öğrencisinin yer aldığı, okul yönetiminden bile fazla söz hakkına sahip bir grup bulunuyor. Hiyerarşide yükselmek için ise biriyle karşılıklı Yemek Savaşı (Shokugeki) yapıyorsunuz ama tabii bizim elemanın da o tepedeki onluyla savaşabilmesi için önce bir kendini kanıtlaması gerek. Yavaş yavaş Souma'nın yükselişini izliyoruz yani kısaca.

Seride shounen ruhu zirve yapmış durumda. Yani o dediğim Yemek Savaşları'nı izlerken bildiğiniz *One Piece*, *Naruto* dövüşü falan izlerken hissettiğiniz aksiyonu yaşıyorsunuz. Şekil yapmalar, aşağılamalar, psikolojik olarak karşı tarafı çökertmeler falan... Tabii bir de olmazsa olmaz über abartı efektler... Üstüne bir de son derece cıvık ama son derece eğlenceli bol kepçe fanservis ekleyin, alın size *FoodWars*!

Yalnız bakın bunu çok ciddi söylüyorum, insanın feci canı çekiyor, feci karnı acıkıyor izlerken. Uyarmadı demeyin sonra. **-Ömer**

GÜZEL ANİMELER İZLİYORUZ, GÜZEL ANİMELER DUYURULUYOR, KAKASHİ HOCAMIZIN YÜZÜNÜ GÖRÜYORUZ, LIVE-ACTION HABERLERİ ALIYORUZ... HAREKETLİ ZAMANLAR... O DEĞİL DE ROBOTLAR DÜNYAYI ELE GEÇİRECEKSE BU İŞE OTAKULAR ÖNAYAK OLACAK **-ÖMER**

Tarih kitaplarına geçmek de bir bakıma ölümsüzlük sayılabilir ama adımın hatırlandığı zamanların binde birinin kendi hayatıma eklenmesini tercih ederdim.

HABERLER



● *One Piece*'in mangakası *Oda Eiichiro* ile *Naruto*'nun mangakası *Masashi Kishimoto* birlikte çok keyifli bir röportaj verdiler: tinyurl.com/ogz-92-anime-roportaj

● Japonya'daki özel bir etkinlikte dağıtılan ziyaretçi kitabında nihayet *Kakashi* hocamızın yüzünü görme şerefine eriştik.

● *Tomino Yoshiyuki*, Gundam Reconguista'nın hikâyesini düzgün yazamadığını kabul etti ve özür diledi. Kredin boldur be üstat, canın sağolsun.

● *Ghost in the Shell*'in yönetmeni *Mamoru Oshii*, manga uyarlaması bir live-action korku filmi çekiyor: *Tokyo Stateless Girl*. Bu arada *Ghost in the Shell*'in Hollywood yapımı live-action filmi de 31 Mart 2017'ye ertelendi.

● *Death Note*'un Japon yapımı live-action dizisi duyuruldu. Temmuz'da başlayacak. Hollywood yapımı live-action'ını ise *The Guest*, *You're Next* gibi filmlerden tanıyor olabileceğiniz *Adam Wingard*'ın yöneteceği duyuruldu. Bakacağız...

● *George Miller, Mad Max: Fury Road*'la beraber bir *Mad Max* anime filminin de yapılmasını planlamış ama yoğunluktan yetiştirememiş. Yazılan senaryo şu an başka bir live-action film için saklanıyormuş.

● CineFix, *Spirited Away*'i 8-bit bir kısa film haline getirdi: tinyurl.com/ogz92-spirited-away

● 9 Mayıs resmi olarak *Goku* *Günü* ilan edildi.

● *Shounen Jump* dergisi erkek okurlarına en sevdikleri *shoujo* mangayı sordu. Birinci sırada *Nodame*, ikinci sırada *Please Save My Earth*, üçüncü sırada *Boys Over Flowers* yer aldı.

● 12 bin kişinin katıldığı *Black Butler*'ın en sevilen karakterleri anketinin birincisi büyük farkla *Sebastian* oldu. Ama ikinci *Ciel* ile üçüncü *Undertaker* arasındaki fark çok daha fazla.

● Benzer bir ankette de *One Punch Man*'in en popüler karakterleri sıralandı. İlk üç şöyle: *Saitama*, *Blizzard of Hell* ve *Speed of Sound Sonic*. Ben mangayı okumuyorum da nasıl isimler bunlar yahu? Neyse, animesi geliyor, orada görürüz artık.

● 23 yaşındaki bir üniversite öğrencisi *Hatsune Miku*'nun robotunu yapıyor. "Sadece bir hayran olmak bana yetmiyor, Miku'yu burada, gerçek dünyada istiyorum" diyor.

● Tam anime haberi değil ama olsun, dünyanın ilk robot evliliği 27 Haziran'da, tabii ki Japonya'da gerçekleşecek. Mutluluklar?

TAHT OYUNLARINA JAPON DOKUNUŞU

A SONG OF ICE AND FIRE KİTAPLARININ JAPONYA'DAKİ KAPAKLARI TABİİ Kİ DE ANİME TARZINDA VE TABİİ Kİ DE ÇOK GÜZEL.



YENİ ANİMELER

● İlgililerine birkaç yeni duyurulan anime ismi önce: *My Wife is Student Council President, Long Riders, Ultraman X, Kare Baka, Hundred, Undefeated Bahamut Chronicle, Lance 'N Masques, Bakuon*.

● Black Jack'in öncesini anlatan *Young Black Jack* mangası da animesine kavuşuyor.

● Gainax'ın kurucusu ile *Evangelion*'ın tasarımcısı birlikte, kadın bir dalgıç hakkında bir anime serisi yapacaklar.

● *SuzakiNishi* ismindeki radyo programı anime oluyor. Evet, ben de anlamadım.

● Tamamen yeni *Dragon Ball* serisi *Dragon Ball Super*, Haziran'da başlıyor. O başlayana kadar en azından Kai'leri izlemek gerek.

● Geçen ay yan sayfada okuduğunuz *Assassination Classroom*'un ikinci sezonu duyuruldu. Ne demişler; "çok fazla sarı ahtapot diye bir şey olmaz."

● Yine geçen aylarda buralarda denk geldiğiniz *Rage of Bahamut: Genesis*'in de ikinci sezonu yolda. Hikâye bitmiş gibiydi aslında, merak ettim şimdi...

● İkinci sezonu duyurulan bir diğer güncel anime de *Saekano: How to Raise a Boring Girlfriend*.

● Web manga dergisi Shogakukan takipçilerine "hangi serimiz anime olsun?" diye sordu. Gelen yaklaşık 10 milyon oyun sonrasında seçilen seri *Kengan Ashura* oldu.



TESLA ENERGY

YENİ BATARYA TEKNOLOJİSİ TEMİZ ENERJİ VADEDİYOR

Her ay burada "doğa böyle mahvoluyor, büyük şirketler dünyayı şöyle katlediyor, özgürlükler bu şekilde elimizden alınıyor" tadına yakınmalarda bulunduğum doğrudur. Uzaktan bakınca gayet karamsar bir adam gibi görünüyor olmalıyım, sevgili okur. Fakat bütün gerçek bu değil elbette. Dünyada güzel şeyler de oluyor, hatta bu güzel şeyler bazen büyük şirketlerin veya devletlerin elinden çıkabiliyor. Zaten bu ismi iyi gelişmelerle birlikte duymaya alıştınız: **Tesla**'dan ve Mayıs ayının başında duyurulan **Tesla Energy** adlı yeni plandan bahsediyorum.

Iron Man'in zırhsız hali (en azından bildiğimiz kadarıyla zırhı yok) **Elon Musk** abimiz, dünyanın yılda 20 trilyon kWh enerji tüketiyor olmasından, daha doğrusu bu enerjinin atmosferi kirleten tükenebilir fosil yakıtlarından üretilmesinden rahatsızmış. Kendisinin ve şirketinin uzun süredir yenilenebilir enerji kaynaklarına yönelik alternatif teknolojiler üretmekte olduğunun zaten farkındayız. Musk, şimdi bu yaklaşımı evlere ve iş yerlerine enerji sağlamak adına kullanmak istiyor.

Elon Musk yeni projesinin ipuçlarını bir süredir sosyal medya üzerinden vermekteydi zaten. Mayıs ayının başında ise konuyu güzel bir şekilde özetleyen "*The Missing Piece*" (Eksik Parça) adlı sunumuyla **Tesla Energy** projesini resmi olarak tanıttı. Musk'ın tuhaf ama samimi sunumlarını dinlemek her zaman keyifli; tanıtım faaliyeti sırasında salonda kullanılan tüm enerjinin tanıtılan cihazlarla sağlandığını öğrenmek de ayrı bir sürpriz oldu.

POWERWALL VE POWERPACK

Şu an Tesla Energy bünyesinde iki isim göze çarpıyor. **Powerwall** adlı 7kWh ve 10kWh'lık ürünler normal evlerde kullanılmak üzere tasarlanmış; fiyatlarıysa sırasıyla (kurulum hariç) 3.000$ ve 3.500$. Diğer taraftaysa şirketler için tasarlanan, 10MWh'a kadar ulaşabilen ve fiyatı istediğiniz enerji miktarına göre artan **Powerpack** adlı ürünler var.

Powerwall, evimizin iç veya dış duvarına yerleştirilebilen, 86x130cm boyutlarında ve 18cm kalınlığında büyükçe bir pil aslında. Evin çatısına veya çevresine yerleştirilecek güneş panellerinden gelen enerjiyi toplayıp, o enerjinin eve etkili bir şekilde verilmesini sağlamakla görevli. Depoladığı güneş enerjisini küçük kutular şeklindeki pillere yüklüyor, siz de bu pilleri isterseniz bir dolaba falan koyup, istediğiniz an cihaza yerleştirmek üzere bekletebiliyorsunuz. İnternete de bağlanabilen Powerwall cihazları, birbiriyle iletişim kurabiliyor ve acil bir durum halinde enerjinin alternatif aktarımlarına olanak veriyor. Ürünün 10 yıllık garantiyle geldiğini de belirtelim.

Powerpack ürünleri daha fazla enerjiye ihtiyaç duyan iş yerleri gibi mekânlar için tasarlanmış. Daha fazla enerji toplayabilme, depolayabilme ve dağıtabilme imkânı sunuyorlar, dolayısıyla daha pahalılar. Musk'ın dediğine göre "sonsuza kadar artabilen" bir enerji potansiyeli getiren bu projede, istediğiniz kadar 100kWh'lik pil bloklarını alıp, ihtiyacınıza göre sisteme ekliyor veya sistemden çıkarıyorsunuz.

Son olarak, Nevada çölüne kurmakta oldukları devasa güneş paneli **Gigafactory**'den bahseden Musk, burayı bir fabrika gibi değil bir ürün gibi gördüklerini, 160 milyon Powerpack içereceğini ve neredeyse tüm ABD'yi aydınlatabileceğini söyledi. Bu teknolojinin de klasik Tesla anlayışına uygun şekilde açık kaynaklı olacağını ve diğer şirketler tarafından geliştirilebileceğini belirtti. Bütün bunlar size nasıl görünüyor bilmem ama, eğer söz verildiği kadar iyiyse, ben Musk'ın tarafındayım! **-Erim**

NE FAYDASI VAR?

Tesla Energy, yeşil enerji alanındaki en büyük sorunlardan birini, yani Güneş enerjisinin depolanma sıkıntısını ortadan kaldırmayı hedefliyor. Hâlihazırda, yeterli (ve şaşırtıcı derecede az) miktarda güneş paneliyle bütün dünyanın enerji ihtiyacını karşılamak mümkün. Sıkıntı, bu enerjinin verimli biçimde depolanmasının çok zor oluşu. Tesla Energy başarılı olursa, temiz enerji kaynaklarına yönelmemek için hiçbir bahanemiz kalmayacak.



MURPHY'NİN AKTÜATÖRLERİ SIZLARDI

ARAP "ROBOCOP", ASAYİŞİ SAĞLAMAYA GELİYOR

Birleşik Arap Emirlikleri'ni ve "Robocop" tabirini yan yana biraz düşünelim... İkisini yakıştırsanız iyi olur, çünkü yakında polisin yerini makinelerin alması bekleniyor. Dubai'nin akıllı polis birliğinin başındaki **Yüzbaşı Khalid Nasser Alrazooqi**'nin açıklamasına göre, "Nüfus arttıkça yükselen suç oranını kontrol altında tutmak adına daha fazla adam tutmak yerine, akıllı sistemlere geçmeyi ve insanların hizmetine sunmayı" tercih etmişler.

Üzgünüm ama dünya basınında "Araplar Robocop yapıyor" diye duyurulan olayın arkasındaki makine, tabancasını çevirip bacağına sokmasını bekleyeceğiniz türden bir robot değil. Kendisi şimdilik 120 kiloluk, 1,5m yüksekliğinde, silahsız bir bilgi terminali. Bir ekranı, mikrofonu, ısı ve koku algılayıcıları, lazer tarayıcıları, GPS'i ve hava kirliliğini ölçme cihazları olan terminal, ortalıkta gezerek Dubai polisine görüntü ve ses gönderecek, halkın bir şikâyeti olduğunda robotla etkileşime geçerek yardım çağırmasına yardımcı olacak. Aynı zamanda turistlere yol tarif edebilecek, şikâyet ve önerileri toplayacak. Şimdilik ortalıkta herhangi bir görseli yok, ancak benzer bir güvenlik robotu olan ve bir süredir Silikon Vadisi'nde dolaşan **Knightscope K5**'e bakıp neye benzeyeceğini tahmin edebiliyoruz.

Alrazooqi'ye göre "4 ilâ 5 yıl içinde" ortaya çıkacak, daha gelişmiş yapay zekâlı ve ek fonksiyonlu modeller de bekleniyor. Geçtiğimiz yıl polis memurlarına Google Glass taktırmasıyla gündeme gelen Birleşik Arap Emirlikleri polisi, elbette böyle bir hamle için çok da şaşırılmaması gereken kuvvetlerden. Hâlihazırda dünya üzerinde drone kullanan ve bomba imhasında özel robotlara yer veren polis güçleri mevcut; fakat tamamen yapay zekâ ile yönlendirilecek, insanların yerini tutabilecek bir robot ordusu henüz ufukta görünmüyor. **-Erim**

MİKRODALGA GEÇER GİBİ

ESRARENGİZ RADYO SİNYALLERİNİN KAYNAĞI BULUNDU

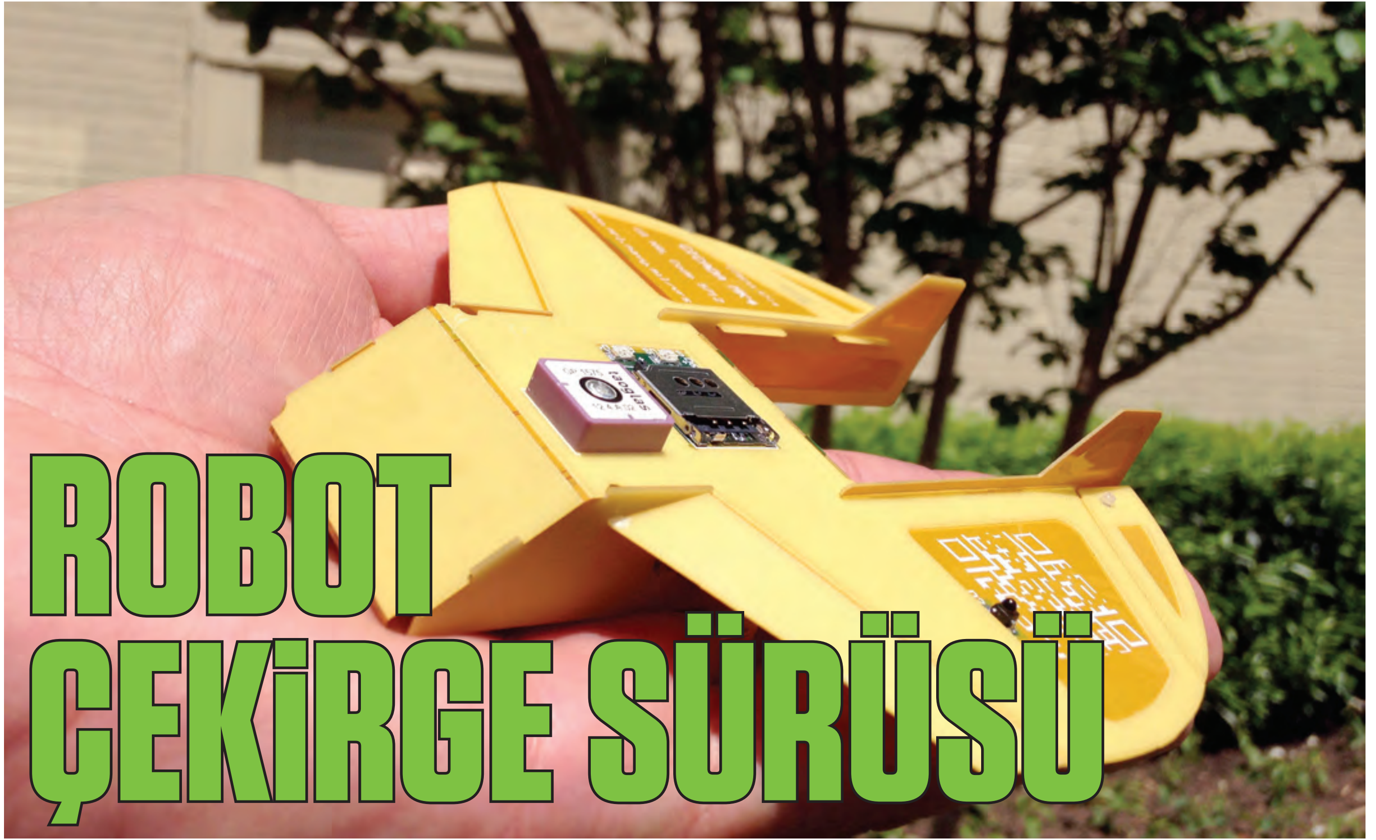
"Bilim insanı" dendiğinde çoğumuzun aklına hayatı laboratuvarda geçen, asla yanılmayan, konusuna son derece hâkim kişiler geliyor genelde. Fakat bu muhteşem, çalışkan, odaklı insanlar dahi bazen yanılabiliyor; yanıldıkları zaman da derhal kabul ediyorlar, bunu takdir edelim hikâyemizle birlikte.

Avustralya'nın New South Wales bölgesindeki **Parkes** Gözlemevi'ndeki astronomlar, her yıl birkaç defa esrarengiz radyo sinyalleri alırdı. 1961'de kurulan ve (aynı adlı filmden ötürü) **The Dish** olarak anılan teleskop, 1998'den beri her yıl bu radyo sinyallerini kaydetmekteydi. Bilim insanları durumu çözemiyor; yalnızca sinyallerin milisaniyeler sürdüğünü ve uzaydan değil, yeryüzünden kaynaklandığını biliyordu. Bu gizemin ardındaki gerçek ancak geçtiğimiz ay, ilk gözlemden 17 yıl sonra ortaya çıkabildi.

Anlaşılan, sinyallerin kaynağı uzaktaki bir galaksiden iletişim kurmaya çalışan uzaylılar veya sanıldığı gibi atmosferimizde gerçekleşen doğal faaliyetler değilmiş. Araştırmacılar, teleskoptan gelen sinyalleri incelemek için alınan yeni ve daha gelişmiş monitörü sisteme bağladıklarında, 2,4GHz frekansındaki dalganın teleskobun 5km yakınındaki bir alandan gelmekte olduğunu görmüşler. Nihayetinde ekip, sinyallerin gözlemevinin mutfağındaki mikrodalga fırının kapağı açıldığında ortaya çıktığını fark ederek, 17 yıllık gizeme nokta koymuş oldular.

1961'den günümüze, gözlemevinin etrafındaki bölge baz istasyonları ve Wi-Fi vericileri gibi dalga gürültüsü yaratan teknolojilerle dolduğu için, ekip şimdi yeni projeleri **Square Kilometer Array Pathfinder** için Batı Avustralya'da daha sessiz bir bölgeye doğru gidiyor. Buradan bizim çıkaracağımız ders ise şu: Modeminizi mikrodalga fırının yakınına koymayın. **-Erim**





ROBOT ÇEKİRGE SÜRÜSÜ

TEK KULLANIMLIK MİKRO HAVA ARAÇLARI GÖKYÜZÜNDE

Drone'lara bayıldığım kadar, onlardan korkuyorum. Aramızda böyle bir ilişki var. Ufacık, hemen herkesin satın alabileceği, uçan, kameralı, potansiyel olarak silahlı robotlardan bahsettiğimizi unutmayalım. Adı sadece popüler bilim köşelerinde geçiyor diye drone'lar hayatımızdan kopuk, izole bir teknoloji olarak kalacak sanmayın.

Son gelişme de gayet ilginç. ABD'nin Deniz Kuvvetleri Araştırma Laboratuvarı'nda geliştirilen yeni bir icat bu ay görücüye çıktı: **Cicada** adında küçük, akıllı, bir çeşit planör. Cicada tam teşekküllü ve silahlı bir drone'dan ziyade, ucuz ve kolay yönetilen bir izleme aracı olarak tasarlanmış.

Çalışma şekli video oyunlarından fırlama: Cicada'lardan yüzlercesini (veya ihtiyaç duyduğunuz kadarını) ilk önce bir başka hava aracından bırakıveriyorsunuz. Daha sonra bu robotları ilginizi çeken bölgeye bir yazılım aracılığıyla yönlendiriyorsunuz. Neredeyse tamamen sessiz çalışan yüzlerce robot, akıllı sensörleriyle bölgeyi tarayıp size oradaki canlıların yeri, coğrafi konumu gibi bilgileri gerçek zamanlı olarak iletebiliyor. Ayrıca üzerindeki mikrofonlar sayesinde konuşmaları uzaktan dinleyip, merkeze dinletebiliyorlar.

Tanıtılan prototip modelin bir tanesi 1000 dolara mal olmuş, fakat seri üretime geçildiği takdirde maliyetin dörtte biri civarına ineceği tahmin ediliyor. Test uçuşlarında 17,5km'den bırakılan drone'lar, hedef koordinatlarına en fazla 2,5m'lik bir hata payıyla inmeyi başarmış. Ağaca veya taşa çarpınca bana mısın demeyen, kumdan ya da sudan etkilenmeyen Cicada'lar son derece sinsi, son derece dayanıklı, ve son derece devlet kontrolünde. Hepimize iyi şanslar. **-Erim**

"FOX, BANA GÖRÜNTÜ VER!"

CEP TELEFONLARINDAN ALTERNATİF BİR İLETİŞİM AĞI KURMAK

Mimar Sinan'da okuyan biri olarak çoğunluğun sevdiği her şeyden nefret etmem gerekiyormuş gibi hissetsem de, Christopher Nolan'ın *Batman* serisini çok severim. Serinin ikinci filminin sonlarına doğru (artık spoiler sayılmaz herhalde) Batman ve başteknisyeni Lucius Fox, Gotham'daki tüm cep telefonlarını birer radar gibi kullanmalarını sağlayan bir sistem oluşturuyordu. Bu köşede her ay kurguyla bilimin birbirini ne kadar yakından takip edebildiğini görüyoruz ya hani, bu ay da gidişatı bozmuyoruz.

Pentagon, Amerika'daki tüm cep telefonlarından toplu bir *mesh* ağı oluşturarak bir bakıma filmdeki o sistemi yeniden yaratmak istiyor. Amerikan Savunma Bakanlığı'ndan Bilgi Şefi **Terry Halvorsen**'in de belirtmiş olduğu gibi, bu sistemin çalışması için gereken altyapı zaten tüm cep telefonlarının içinde mevcut. Halvorsen, İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerikan ordusunun radyo sistemlerinin çökertilmesi durumunda sivil radyo istasyonlarının dalga boylarını ordunun kullanımına bağlayarak sivilleri savaş durumundan haberdar eden **Civil Defense Broadcast** sisteminin bir benzerini yeniden kurmayı düşünüyor: "Bundan elli yıl önce tüm sivillerin cebinde bir UHF alıcı-vericisi taşımasını beklemek çılgınlık olurdu, fakat günümüzde durum tam olarak bu. Bence bu durumu değerlendirip, acil durumlarda kullanılabilecek bir ağ oluşturmalıyız."

Aslında fikir gayet güzel. Hatta geçtiğimiz yıl Hong Kong'daki protestolar esnasında da kullanılan **FireChat** gibi, şebeke bağlantınız olmasa dahi yakınınızdaki diğer kullanıcılarla iletişim kurmanızı sağlayan uygulamalar hâlihazırda mevcut. Ancak bu işi ülke çapına taşıyacak bir proje, hele ki ardında Pentagon olunca kulağa epey korkutucu geliyor. Bana kalırsa kendi *meshnet* projemizi kendimiz oluşturmalıyız. Ana internet, bilginin aktığı tek damar olmamalı çünkü. **-Erim**



RICHARD HUDDY
İLE GPU'LARIN GELECEĞİ ÜZERİNE



AMD LIQUIDVR

İsmi görünce bir anda heyecanlanmayın, LiquidVR bir yazılım çözümü. Amacı, VR gözlüklerini ikinci birer monitör yerine doğrudan çalışan tak & kullan cihazları olarak çalıştırmak. Düşük gecikme süresi, doğrudan içeriği VR gözlüğüne uygun hale getirmesi ve donanımı (AMD'ye özel kartlar tabii ki) VR için tam verimde kullanması amaçlanan noktalar. İşlemciyi yormadan sorumluluğu GPU'ya atayan, kafa takibini orada halleden bir VR yazılımı. Üstelik Crossfire kullanan bilgisayarlarda VR'da ekstra bir performans vaat ediyor. Rift'in SDK'inin kendisine özel olduğu ama piyasada VR markalarının artacağını düşündüğünüzde ortak bir yazılım geliştirme kitinin yararı yadsınamaz.

Eğer elinizdeki oyun motoruyla **AMD**'nin donanımları arasında sıkı bir bağ kurmak istiyorsanız, ya da AMD'nin oyun dünyasında masaya neler getireceğini merak ediyorsanız kapısını çalmanız gereken kişi **Richard Huddy**. Kendisinin unvanı *Chief Gaming Scientist*. Yani AMD teknolojilerinin oyunlarla olan ilişkisi ve özellikle üç boyutlu grafiklere dair her şey ondan soruluyor. Huddy Türkiye'yi ziyaret etti, AMD Türkiye ofisi de bizleri *"gelin, biraz sohbet edelim"* diye çağırdı. Biz de gittik, sadece AMD'nin değil, Huddy'nin de GPU'lara dair kişisel öngörülerini dinledik.

Huddy, geleceğin VR'da olduğunu düşünüyor. Çünkü video oyunlarında "full presence", yani tümüyle "orada olduğunu hissetme" deneyiminin son nokta olduğuna inanıyor. Tabii bunun için erişilmesi gereken noktalardan birisi gerçekçi görüntüler. Ama stilize çalışmaların da doğru yapıldığında en az gerçekçi grafikler kadar sistem harcadığı bir gerçek. Bu nedenle Mantle'ın girizgâh yaptığı, DirectX 12 ve Vulkan'ın API'larda getirecekleri sayesinde Huddy geleceğin çok da uzak olmadığını anlattı bizlere.

Mantle'ı, yani AMD'nin geliştirdiği teknolojiyi zamanında hem Kronos, hem de Microsoft'la paylaşmışlar. Bugün iki tarafın yeniliklerinde de parmağı var yani firmanın. Bu konudaki çalışmalarını LiquidVR ve FreeSync ile sürdürüyorlar. AMD'nin en büyük çabası, açık kaynak kodlu işler yapmak. Herkes kullanabilsin, bir şekilde sektörün standardı olsun istiyorlar yenilikleri. Mantle'ı apaçık başkalarıyla paylaşmış olmaları bunun en net kanıtı aslında.

4GB'a ulaşan ekran kartı bellekleri bugün birçok şeyi sağlasa da, Huddy'ye göre asıl atılım 8GB'ı standart haline getirdiğimizde olacak. Çünkü onun tahminleri, 8'in tümünü kullanmadan bile gerçekçi grafiklere ulaşabileceğimiz yönünde. Bu platform ya da marka ile de sınırlı değil; kendisine "en iyi API hangisidir" diye sorduğumda "Mantle" demesini beklerken "DX12" cevabı aldım mesela. Benzer şekilde SteamOS ve Linux'taki oyunculuğun HTC Vive ile güçlü olacağına inanıyor Huddy, ki AMD Steam Machine'lerle özel bir anlaşmaya sahip de değil. Zaten Richard Huddy ile olan sohbetimizi aydınlatıcı, aynı zamanda dürüst kılan da bu yaklaşımıydı.

Ufak birkaç not daha: DX11 destekleyen kartlar DX12 ile de uyumlu evet ama tam optimizasyon için yeni nesil kartlar şart. Huddy'ye göre yeni bir donanım alışverişi için Temmuz ortası fena bir tarih değil. Windows 10 düşünülünce, mantıklı bir aralık. Ağız sulandıran 8GB'lık kartlar ise 2016'da karşımıza çıkacak; standart olmaları için biraz zaman gerekli. VR'ın bizleri tatmin etmenin ötesinde, gerçeğe yaklaşan deneyimler sunması ise Huddy'ye göre 2017 gibi olacak. Yirmi yıldan fazlasını 3B teknolojilerle ve bilişim sektöründe geçirmiş, birçok firmayla iş yapmış bir oyun bilimcisinin görüşleri işte bunlar. VR gözlüklerinin tam performansını görmeden sıfırdan bir kasa toplamayı şimdilik ertelemeyi yeğliyorum. Hani benim öneri devede kulak ama, olsun. **-Sarp**

AMD FREESYNC



Grafik ayarlarında açıp kapadığımız Vertical Sync, aslında bir monitör teknolojisi. Yani daha doğrusu, monitörün V-Sync özelliğini desteklemesi, firmanın bunun için lisans parası ödemesi gerekiyor. AMD ise FreeSync teknolojisiyle hem V-Sync'in tekelini kırma peşinde, hem de bunu açık kaynak kodlu olarak sunduğundan lisans parası mevzusunu ortadan kaldırıyor. Piyasada FreeSync destekleyen monitör sayısı gün geçtikçe artıyor ve bir sonraki kare tümüyle hazır olmadan güncel karenin ekrana gelmesini engelleyen bu özellik, sistemine güvenen (ki V-Sync için de bu geçerlidir) oyuncuların rahatlığını sağlama niyetinde.

Fransa'da ca
saldırılara Türk

H4CK3D

BİLGİ, ÖZGÜRLÜK, GÜÇ VE EĞLENCE İÇİN

-EREN OKKA

milere yapılan
'hacker'lerden t...



Hayır, gerçek hayatta hacker'lar buna benzemiyor.

Kar maskesini yüzüne geçirdi ve klavyenin başına oturdu. Parmaklarının ucundan dökülen komutlar teknoloji harikası bilgisayarının ekranında akıp gidiyor, bulunduğu loş odayı aydınlatıyordu. Duraksadı. Sandalyede doğruldu, birkaç saniye bekledi ve Enter tuşuna bastı. Nihayet içerideydi. Ulusal Güvenlik Teşkilatı'nın herkesten gizlenen sunucusuna sızmayı başarmıştı. Bu habersiz ziyaretinin farkına varmaları fazla uzun sürmeyecekti. Ancak kimliğini veya konumunu tespit etmeleri imkânsızdı, çünkü bağlanmadan önce dünyanın farklı köşelerindeki yedi adet vekil sunucunun ardına saklanmıştı. Hiç vakit kaybetmeden hedefine yöneldi. Dosyaları sistemine indirir indirmez bağlantıyı kesti ve gecenin karanlığında kayboldu...

"Hacker" dendiği zaman birçoğumuzun aklında böyle bir figür canlanıyor. Popüler medya kanalları en az otuz yıldan beri bu tarz basmakalıp "bilgisayar korsanları" betimliyor bize. Halbuki ne hacker'ların çalışma sistemi bu kadar sığ, ne de *hacker* sözcüğünün anlamı bu kadar dar.

ARKADAŞLARI ONA HEKIR DİYOR

Geçtiğimiz yıl bu zamanlarda, "Dünya devlerinden Türk çocuğuna teşekkür" başlığı altında yayımlanan habere belki rastlamışsınızdır. Habere göre Tekirdağ'dan 15 yaşında bir genç, Google ve Facebook'un açıklarını bulmuş, bu şirketlerden birer teşekkür mektubu ve iş teklifi almış. Kanıt gösterilen mektubun fotoğrafına baktığımızda Google AdSense kullanıcılarına binlercesi gönderilen standart mektup olduğu görülüyor. Babasının yorumlarıysa ayrı bir komedi... Gencin yeterli düzeyde İngilizce bilmediği için olayı yanlış anladığını ya da babasından yeni bir bilgisayar koparmak için bahane ürettiğini varsayıyoruz.



Sözde haber sitelerinin *dize getirmek*, *kafa tutmak*, *peşinde koşturmak* gibi güzide eylemlerle milliyetçilik duygularımızı kabartma hevesi bir yana, bu tarz teşekkürlerin ve iş tekliflerinin gerçek örnekleri var aslında. Google'ın ve Facebook'un ilgili web sayfalarına (google.com/about/appsecurity, facebook.com/whitehat) girerseniz teşekkür edilenler arasında Türkçe isimler de görebilirsiniz. Pek çok büyük şirket, sağladıkları hizmetin bir açığını bulduğunuzda bunu öncelikle kendileriyle paylaşmanızı rica eder. Bu yolla, keşfettiğiniz açığın önem derecesine göre değişen, binlerce dolarlık bir para ödülü de kazanabilirsiniz. Örneğin Google için bu rakam 20.000$'a kadar çıkıyor. Elbette açığı daha yüksek bir meblağa kara borsada satmak gibi bir seçeneğiniz de var; bu noktada duyarlı davranıp davranmamak size kalmış.

Bizimkinden daha makul bir "liseli hacker" olarak George Hotz'u örnek gösterebiliriz. 2007 yılında henüz 17 yaşındayken iPhone'un operatör kilidini kıran Hotz, 2009'da PlayStation 3'e de el atmıştı. Sonrasını siz de biliyorsunuz: PS3'e gelen yazılım güncellemesi, Sony'nin açtığı dava, Sony'nin başına gelenler... İlerleyen yıllarda Facebook, Google, SpaceX gibi firmalardan teklif alan Hotz, şimdi yeni nesil yapay zekâ algoritmaları üzerinde çalışmalar yapıyor.



KERAMETİ KENDİNDEN MENKUL

Hayır, ilkokul arkadaşınızın e-posta hesabına gizli sorusunun yanıtını tahmin ederek erişim sağladığınızda onu hack'lemiş sayılmıyorsunuz. İnternetten kolayca indirdiğiniz bir yazılımla belirli IP aralıklarını tarayıp, açığını yakaladığınız rastgele sistemlere izinsiz giriş yapmak sizi bir hacker yapmıyor. Benzer şekilde, başkası tarafından keşfedilen bir açıktan yararlanarak bir web sitesine "index atmak", ana sayfasına "hacked by..." yazmak nafile. Son olarak, elbette ki b0yl3 y4z1nc4 h4ck3r 0lunmuy0r. Lamer'lığın, script kiddie'liğin âlemi yok.

George Hotz bir hacker. Ancak o, kar maskeli bilgisayar korsanlarına benzemiyor. Onun için bu iş bir makinenin içine girip sistemini değiştirmekle, makineyi tasarımının ötesinde bir amaca yönelik çalıştırmakla ilgili. Bunun yolu, Hotz'un kendi deyimiyle, makineyle nasıl konuşulacağını keşfedip onu ikna etmekten geçiyor. İşte bu anlayış bizi *hacker* sözcüğünün geçmişi 1960'lı yıllara uzanan esas anlamıyla ve ona eşlik eden kültürle tanıştırıyor.

HACKER RUHU

Bazıları hacker doğar. Küçük yaştan itibaren en büyük hobisi oyuncakların içini açıp kurcalamak, nasıl çalıştıklarını keşfetmektir. Eline geçirdiği cihazları amacının dışında kullanır; hesap makinesinin ekranına 1837837 (leblebi) yazar. Yaratıcı düşünce yapısı köreltilmezse, sınırları zorlamayı sürdürür. Merakını gidermek adına, imkânsız denileni denemekten çekinmez. Teknik konulara derin ilgi duyar ve bazılarına tutkuyla bağlanır. Sistemlerdeki sorunların farkına varır. Kullanıcı veya tüketici olmakla yetinmez; bozar, onarır, geliştirir. Hacker olmak böyle bir şeydir.

Hacker topluluğunun filizlendiği yer ABD'deki Massachusetts Teknoloji Enstitüsü olarak kabul edilir. 1960'lı yıllardan itibaren MIT yerleşkesindeki öğrenciler çeşitli etkinliklerde bulunuyor ve bunları birer "hack" olarak adlandırıyordu. Kimisi yazılım geliştirmekle uğraşıyor, kimisiyse muziplik peşinde koşturuyordu. Yerleşkedeki bilgisayarlara "güvenlik" adı altında kısıtlamalar getirilince hacker'lar bunları aşmanın yolunu aradı. Amaçları bilgisayarları özgürce kullanabilmekti, ancak bir sonuç elde edemediklerinde bile bu arayıştan keyif aldılar. Kendi deyimleriyle "hack değeri taşıyan" etkinliklerin ortak yanı araştırmacılık, oyunbazlık ve parlak zekâ gibi gereksinimleriydi.

Bu konudaki en esaslı kaynak diyebileceğimiz Jargon File adlı sözlük, *hacker* sözcüğünün bir zamanlar "baltayla mobilya yapan kimse" anlamında kullanıldığını

İşte Soğuk Savaşın Yeni

MIT'den hacker'lar 2012 yılında bir apartmanı ışıklandırarak üzerinde Tetris oynamıştı.

1993'ten beri her yıl düzenlenen DEF CON etkinliğinde dünyanın her yerinden hacker'lar ve güvenlik uzmanları bir araya geliyor.

belirtiyor ve onu şu şekilde tanımlıyor:
1. Asgari ölçüde bilgiyle yetinen çoğu kullanıcının aksine, programlanabilir sistemlerin ayrıntılarını keşfetmekten ve yetilerini genişletmekten keyif alan kimse.
2. Büyük bir şevkle (hatta saplantıyla) program yazan veya hakkında fikir yürütmenin ötesinde programlamadan keyif alan kimse.
3. Hack değerini anlayabilen kimse.
4. Hızla program yazmakta başarılı olan kimse.
5. Belirli bir programda uzman olan veya onu sıkça kullanan kimse (Unix hacker'ı gibi).
6. Herhangi bir konunun uzmanı veya meraklısı (astronomi hacker'ı gibi).
7. Kısıtlamaların üstesinden gelmekteki düşünsel boy ölçüşmeden keyif alan kimse.
8. *[geçersiz]* Etrafı kurcalayarak hassas bilgileri ele geçirmeye çalışan, kötü niyetli, işgüzar kimse (şifre hacker'ı, ağ hacker'ı gibi). Bu anlam için doğru terim cracker'dır.



HACKER'IN TÜRKÇESİ

Yok ne yazık ki. İnternete baktığımızda bir yanda *çökertici, haklayıcı, kırıcı, vurucu* gibi saldırgan önerilerle, diğer yandaysa *eşkıya* ve *korsan* gibi işin suç yanına vurgu yapan sözcüklerle karşılaşıyoruz. TDK de bu ikincisini benimsemiş; Güncel Türkçe Sözlük'ü açıp baktığımızda *bilgisayar korsanı* sayfasına yönlendiriliyoruz. Bu terimse şu şekilde tanımlanmış: "Bilgisayar ve haberleşme teknolojileri konusundaki bilgisini gizli verilere ulaşmak, ağlar üzerinde yasal olmayan zarar verici işler yapmak için kullanan kimse." Diğer bir deyişle *hacker* sözcüğünün popüler anlamına yetersiz bir tanım yapmakla kalmamış, sözcüğün esas anlamını dilimizde tümüyle es geçmiş durumdayız.

Öyleyse nasıl oluyor da biri hacker'lardan bahsettiğinde aklımıza ilk önce sözcüğün sonuncu anlamı geliyor?



HACKER ETİĞİ

Steven Levy'nin 1984 basımı *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* kitabında belirttiği üzere, hacker'ların önem verdiği başlıca ilkeler paylaşım, açıklık, ademimerkeziyet, bilgisayarlara özgür erişim ve kalkındırmadır. Hacker'ların etik değerleriyse şöyle sıralanır:

1. Bilgisayarlara—ve dünyada işlerin nasıl yürüdüğüne dair size bir şeyler öğretebilecek herhangi bir şeye—erişim kısıtlanamaz.
2. Bilgi tümüyle özgür olmalıdır.
3. Otoriteye güvenmeyin—ademimerkeziyetçiliği destekleyin.
4. Hacker'lar yalnızca hack'lerine göre değerlendirilmelidir; diploma, yaş, ırk veya makam gibi sahte ölçütlere göre değil.
5. Bilgisayarda sanat ve güzellik yaratabilirsiniz.
6. Bilgisayarlar hayatınızı olumlu yönde değiştirebilir.

SİYAH BAŞLIKLI KIZ

Hacker'lara yapılan hırsız/terörist yakıştırması ortaya yeni çıkmadı. 1980'lerde bu kitlenin farkına varan medya, ta o zamandan beri kültürün sansasyonel yanına odaklanıyor. Resmi kurumlardan da destek gören onlarca yıllık bu telkin sonucunda insanlarda ister istemez olumsuz bir algı oluştu ve böylelikle *hacker* sözcüğü "kötü niyetli bilgisayar korsanı" anlamında kullanılır oldu. Yanlış anlaşılmayı gidermek adına yapılan önerilerden biri, böyle

Bunları izleyin: Three Days of the Condor, WarGames, Hackers: Wizards of the Electronic Age, MacGyver, Der Lauf der Dinge, Sneakers

durumlarda *hacker* yerine *cracker* terimini kullanmak. Ancak hacker'ların bu önerisi çoğunluk tarafından kabul görmüşe benzemiyor.

Bilgisayar sistemlerinin ve ağlarının zayıf noktalarını bulup bu açıkları suistimal eden kimselere "hacker" diyoruz şimdi. Sadece masaüstü bilgisayarlar veya sunucular değil, mobil cihazlar gibi özünde bilgisayar tanımına uyan her şey bir hedef konumunda. Hedeflenen sistem hakkında bilgi edinmek, sistemin nasıl çalıştığını kavramak, açıklarını keşfetmek ve bunlardan faydalanmak onların işi. Gerektiğinde sosyal mühendisliğe ve -sanal anlamıyla- kaba kuvvete de başvurmaları mümkün.

Her hacker'ın kendine göre bir nedeni var. Kimisi için her şey bilgiyi özgür kılmakla ilgili. Kimisi bir sistemi ele geçirdiğinde hissettiği gücün bağımlısı olmuş. Kimisi ulvi bir amaç için çalışıyor. Kimisi bu yoldan iyi para kazanıyor. Kimisiyse bu işi can sıkıntısından yapıyor.

Sistem güvenliğini aşmak özünde kötücül bir iş değil. Dolayısıyla hacker'lar da kendi aralarında temsili şapka renklerine göre ayrılıyor: İyi niyet taşıyan beyaz şapkalılar etik kurallara ve kanunlara bağlı çalışır. Bir sistemin açığını yakaladığında duyarlı davranarak sistem yöneticisine bildirir. Doğrudan bir şirketle anlaşmalı olarak o şirketin sistem güvenliğini sınayan

Adı!

Hackerspace olarak bilinen mekânlar, hacker'lara toplanıp yaratıcılıklarını konuşturabilecekleri bir çalışma alanı sunuyor.

uzmanlar da bu gruba dâhildir. Madalyonun diğer yüzündeki siyah şapkalılar, keşfettikleri açıkları kendi çıkarı için kullanır. Açığı yasa dışı organizasyonlara, rakibinin sırlarını öğrenmek isteyen şirketlere, hatta devlet organlarına bile satabilir. Gri şapkalılarsa bu ikisinin arasıdır. D&D terimleriyle açıklamak gerekirse; beyaz, siyah ve gri şapkaları sırasıyla Lawful Good, Neutral Evil ve Chaotic Good gibi düşünebilirsiniz.

TEKNİĞİN ÇAĞRISI

Günümüzde hacker'lığa duyulan hayranlık büyük ölçüde güç arzusundan ileri geliyor. Bu güç, kaba kuvvetin sanal dünyadaki bir yansıması gibi, başka türlü üstünlük kuramayanlara bir alternatif vaat ediyor. Dolayısıyla ortalık yerde kendini hacker ilan edenler veya bir hacker tanıdığı varmış gibi davrananlar aslında güç gösterisinde bulunuyor diyebiliriz. Yasak olanın albenisi, başkalarının yapamadığını yapmanın verdiği tatmin hissi ve kimi zaman beraberinde getirdiği kahramanlık sanrısı da üzerine eklenince, insanların hacker'lık hevesine şaşırmamak gerek.

Hacker'lığı bilgisayar korsanlığına indirgemediğimizde bambaşka bir tabloyla karşılaşıyoruz. Aslına bakarsanız sözcüğün anlamı *geek* ve *nerd* gibi terimlerle benzerlik gösteriyor. Her birinde olağanüstü bir tutku söz konusu, ancak hacker'ların daha üretken olduğunu söyleyebiliriz. Günümüzde açık internetin varlığından tutun özgür yazılım hareketine kadar birçok güzelliği yarım yüzyıllık bu tutkuya ve hacker kültürüne borçluyuz.

Hacker'ların sayısı gün geçtikçe artıyor ve bu iyi bir şey. Onlara katılın. Birçoğumuz teknoloji sevdalısı geçiniyoruz, ancak aslında tekniğin yabancısıyız. Öğrenin, bozun, onarın, geliştirin, üretin. Bunun için herhangi bir kulübe üye olmanız veya belirli bir siyasi görüşü desteklemeniz gerekmiyor. Bolca merak ve biraz da mizah duygusu yeterli.



HACKER ARAÇLARI

Gerçek şu ki sizi bir hacker yapan yegâne araç beyninizdir. Kullandığınız bilgisayar veya işletim sistemi her ne olursa olsun, gerekli düşünce yapısına sahip olduğunuz sürece bir hacker olmanız mümkün. Lakin bilişim sektörünün genel durumunu göz önüne aldığımızda, özellikle Unix benzeri işletim sistemlerine ve beraberinde gelen araçlara dair derin bilgi ve tecrübe sahibi olmanız, bilgisayar yazılımlarının ve iletişim protokollerinin nasıl çalıştığını iyice kavramanız şart. Ha, "ben Hollywood tarzı hacker olmak istiyorum" diyorsanız bunların hiçbirine ihtiyacınız yok tabii. İnternet tarayıcınızdan **hackertyper.net** adresini açın ve klavyenizin tuşlarına abanın.



BİR HACKER'IN VİCDANI

=-=

Aşağıdaki metin tutuklanmamın hemen sonrasında yazıldı...
+++The Mentor+++
8 Ocak 1986

=-=

(...) Burası artık bizim dünyamız... elektronun ve devre anahtarının, baud'un güzelliğinin dünyası. Zaten var olan, açgözlü vurguncular tarafından işletilmese sudan ucuz olacak bir hizmeti bedavaya kullanıyoruz, ve bize suçlu diyorsunuz. Keşfediyoruz... ve bize suçlu diyorsunuz. Bilginin peşinden gidiyoruz... ve bize suçlu diyorsunuz. Derimizin rengi, ulusumuz, dinî önyargılarımız yok... ve bize suçlu diyorsunuz. Sizler atom bombaları yapıyor, sizler savaşlar çıkarıyor, sizler öldürüyor, kandırıyor, yalan söylüyor ve bizi bunları iyiliğimiz için yaptığınıza ikna etmeye çalışıyorsunuz, ama buna rağmen suçlu olan biziz.

Evet, ben bir suçluyum. Suçum meraklı olmak. Suçum insanları nasıl göründüğüne göre değil, ne düşündüğüne ve söylediğine göre yargılamak. Suçum sizden daha akıllı olmak ki beni bu yüzden asla affetmeyeceksiniz.

Ben bir hacker'ım ve bu da benim manifestom. Birimizi durdurabilirsiniz, ancak hepimizi durduramazsınız... ne de olsa, hepimiz birbirimize benziyoruz.

İNSANSI TÜRLER

CÜCELER VE ELFLERİN KARDEŞLİĞİ ADINA

İnsan vasat bir canlı değil de nedir? Başka türlerin de yer aldığı fantastik kurgulara bir bakın hele. İnsan akıllıdır, ama en akıllısı değil. İnsan güçlüdür, ama en güçlüsü değil. Bir elf kadar iyi büyü yapamaz, bir cüce kadar iyi demir işleyemez. Elinden her iş gelir ama hiçbir işin ustası olamaz. Bir rol yapma oyunu söz konusuysa ve karakterinizi insan olarak seçtiyseniz, istatistiklerinizin ortalama olacağı garantidir.

Sanal dünyaların alelade canlılarıyız biz. Peki ya görünüş olarak bize benzeyen cüce, elf, ork gibi fantastik türlerin gerçekte bir karşılığı bulunuyor mu? Geçmişte bu tarz canlılarla yeryüzünü paylaşmış olabilir miyiz? Ne dersiniz, belki de dünya aslında sıkıcı bir yer değildir!

KÜÇÜK İNSANLAR

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'deki yedili için dünyanın en meşhur cüceleri diyebiliriz. Öykü ilk kez 1812 yılında Grimm Kardeşler tarafından derlenip basılmış olsa da, kökleri eskiye uzanan bir halk masalıdır. Bugünkü fantastik cüce algımızı büyük oranda bu masala ve Tolkien'in eserlerine borçluyuz. Son yüzyılda yazılan fantastik eserlerinin çoğu Tolkien'in tasvirlerini neredeyse aynen kullanmıştır. Tolkien'in kurgusu ise büyük oranda Germen/İskandinav mitolojisine dayanır (hatta *Hobbit*'teki cücelerin isimlerinin yanı sıra *Gandalf* sözcüğü de doğrudan Manzum Edda'nın ilk parçası olan *Völuspá*'dan alınmıştır).

Cücelik alışkın olduğumuz bir durum, ancak gerçekteki cücelerin fantastik dwarf, gnome veya hobbitlerle bir ilgisi yok. Cüceliğin çok sayıda farklı nedeni var, en yaygın olanıysa *akondroplazi* adlı kalıtsal hastalık (örneğin *Game of Thrones*'tan tanıdığımız oyuncu Peter Dinklage da aynı dertten mustarip). Bu hastalığı taşıyan insanlar ancak ortalama 120-130cm arası boya erişebiliyor. Bir diğer yaygın nedense büyüme hormonu yetersizliği. Diğer birçok tipin aksine bu durum erken yaşta tedavi edilebiliyor. Büyüme hormonunun aşırı üretimiyse tam aksine gigantizm yani devlik sorununa yol açıyor. Bilinen en "dev" insan, 22 yaşında yaşamını yitirdiğinde 2,72m boyundaydı.

Kısa boyluluğun gayet normal olduğu durumlar da var. Örneğin Orta Afrika'nın yerlilerinden Pigmeler, 150cm'i aşmayan boylarıyla tanınır. Bu bir hastalık değil, ten rengi gibi kalıtsal bir özelliktir. Ne yazık ki bu gerçek, ayrımcılığa maruz kalmalarını engellememiştir. Demokratik Kongo Cumhuriyeti'ndeki iç savaş sırasında on binlerce pigme öldürülmüş, kimileriyse "pigme eti sihirli güçler bahşettiği için" yamyamlığa kurban gitmiştir. Görece uygar toplumlarda da durum pek farklı değil; cüceler bazı insanlar için bir eğlence unsurundan ibaret.

Geçmişe dönüp baktığımızda küçük insan arayışımıza dair bizi en çok umutlandıran şey, Endonezya'ya bağlı Flores adasında yaklaşık 18 bin yıl öncesine kadar yaşadığı tahmin edilen *Homo floresiensis*. Hobbit olarak da bilinen bu türe ait olduğu düşünülen dokuz iskelet halen fosilbilimcilerin aklını kurcalıyor. 2003'te yapılan keşifte arkeologlar ilk önce çocuk kemikleri bulduğunu sanmıştı, ancak yapılan detaylı incelemeler kemiklerin modern insan anatomisinden farklı özellikler taşıdığını ortaya koydu. Kimi uzmanlar bu bireylerin Down sendromu gibi bir hastalık taşımış olabileceğini öne sürse de, yaygın kanı *Homo floresiensis*'in ayrı bir tür olduğu yönünde.

SİVRİ KULAKLILAR

Elfler için "üstün ırk" desek yeridir. Zarif görünüşleri ve olağanüstü güzellikleri yetmezmiş gibi genel-

MAYMUNDAN MI GELDİK?

Hayır, maymundan gelmedik. Ancak insansı maymunlarla akraba sayılırız. *Hominidae* familyasındaki orangutanlar, goriller ve şempanzeler ile ortak bir atadan geliyoruz. Milyonlarca yıl önce ayrılmış olsak da, DNA'mızın yaklaşık %96'sı bu canlılarla aynı.

Atalarımız en az dört milyon yıldan beri bizim gibi iki ayak üzerinde duruyor. Yaklaşık iki milyon yıl önce Avrasya'da ortaya çıkan *Homo erectus*'un ilk avcı-toplayıcı toplum olduğu tahmin ediliyor. Anatomik olarak modern görünüme sahip, Afrika kökenli insanın ise yaklaşık 200 bin yıllık bir geçmişi var. Afrika'dan dünyaya yayılan bizler *Homo* cinsinin bugün hayattaki tek türüyüz.

Modern insan, biyolojide *Homo sapiens sapiens* olarak adlandırılıyor. *Homo* sözcüğü Latince "insan" anlamına geliyor (İngilizce *human* da bu sözcüğün sıfat halinden türemiş). *Homo sapiens* "düşünebilen insan", *Homo sapiens sapiens* ise "düşündüğünü düşünebilen insan" olarak tercüme edilebilir.




Homo floresiensis ya da diğer adıyla Hobbit



de daha zeki, ilim irfan sahibi olurlar. Doğayla uyum içinde yaşar, saldırgan davranmazlar. Üstelik karda batmadan yürüyebilirler! Birçok açıdan insanlardan ileri bir konumdadır elfler. Genel tasviri kast ediyoruz tabii; yoksa çeşit çeşit elf var.

Elfler nereden geliyor? Fantastik evrenlere baktığımızda, örneğin Orta Dünya elflerinin insanlardan çok önce Eru Ilúvatar tarafından yaratılan apayrı bir tür olduğunu görüyoruz. Öyle ki, elflerin yaratılışı Güneş ve Ay'dan önce gelir. *Warcraft* evrenindeki elflerin soyu, tuhaf ama, trollere dayanır. Söylentiye göre, Well of Eternity'yi bulan bir grup trol, gece elflerine dönüşmüştür. *Warcraft*'a tuhaf dedik ama örneğin D&D'deki *drow* sözcüğü da trol ile ilintilidir. *The Legend of Zelda*'da elf bulunmasa da Hylian'lar aynı işlevi görür. Sihirli güçlere sahip olan bu ırk sivri kulakları sayesinde tanrıların sesini işitebilir.

Elfler de cücelerle aynı yerden besleniyor. İskandinav mitolojisindeki *Dökkálfar* ve *Ljósálfar* sırasıyla kara ve aydınlık elfleri (*álf* → *elf*) betimler. Álfheimr'da yaşayan aydınlık elflerin parlak ve göz alıcı tasviri buradan günümüze ulaşmıştır. Zamanla başka halk masallarıyla karışmış olsa da, temel özellikleri pek değişmemiştir. Noel Baba'nın yardımcısı olan elfler ise görece yeni (1856) bir icat diyebiliriz.

Gerçek dünyada elf diye bir şey yok ve bildiğimiz kadarıyla asla var olmadı. Fakat, sihirli güçler ve ölümsüzlük bir yana, var olmaması için bir neden yok aslında. Dünyada olaylar farklı gelişseydi, bizimle ortak bir atadan evrilen elf benzeri bir türle bugün yeryüzünü paylaşıyor olabilirdik. Eğer yaşadıkları ortamda hayatta kalmak adına bir avantaj getirseydi, bu canlılar sivri kulaklara sahip olabilirdi. Hatta belki insan ve elf çiftleşmesi sonucu yarı-elfler doğabilirdi.

Aslında bir bakıma bizler yeryüzünün elfleriyiz. On binlerce yıl önce soyu tükenen neandertal "mağara adamına" kıyasla *Homo sapiens* daha gelişmiş bir canlı. Fakat zihninizi yakacak esas düşünce şu: Belki de elfler, *Shadowrun* evrenindeki *Homo sapiens nobilis* gibi, insanlığın gelecekteki halidir. Aman, sonumuz orka benzemesin de... **-Eren**

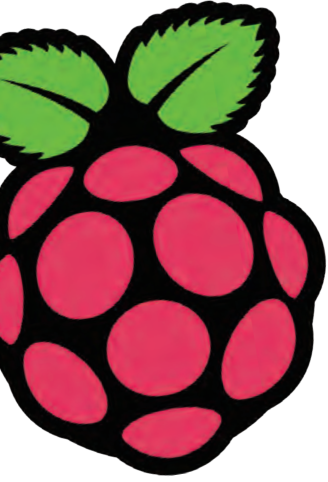
HAYVAN GİBİ

Antropomorfizmin ucu bucağı yok. Aklınıza gelebilecek her hayvana ve hatta cansız varlığa insan nitelikleri atfedildiğine tanık olabilirsiniz. Teşhis sanatı bir yana, doğrudan karma canlılar da karşımıza çıkıyor. *The Elder Scrolls*'taki Argonian'lar ve Khajiit'ler, *Sonic the Hedgehog*'un ta kendisi, ve daha nicesi örnek gösterilebilir. Japonlar ise her zamanki gibi işi bir adım öteye taşıyor. *Hetalia: Axis Powers*'ta ülkeler, *Kantai Collection*'da ise savaş gemileri insan biçiminde resmediliyor.

Birbirine uzak türler arası çiftleşme mümkün olmadığı için kedi-kadın veya kurt-adam gibi bir canlının doğal yollardan ortaya çıkması biyolojik açıdan imkânsız. Ancak gelecekte genetik biliminin gelişmesiyle başka hayvanlara ait özelliklerin insan vücuduna aktarılması (ya da tam tersi) mümkün olabilir. Çoğu insan bu tarz çalışmalara tamamen karşı çıksa da, transhümanistler bunu çeşitli hastalıkların ve hatta yaşlanmanın önüne geçilebilmesi için bir fırsat olarak değerlendiriyor.

FANTASTİK KURGULARDAKİ ÇEŞİTLİLİK, KAVRAMLARI DAHA DA KARIŞTIRIYOR.





AHUDUDU SEZONU AÇILDI!

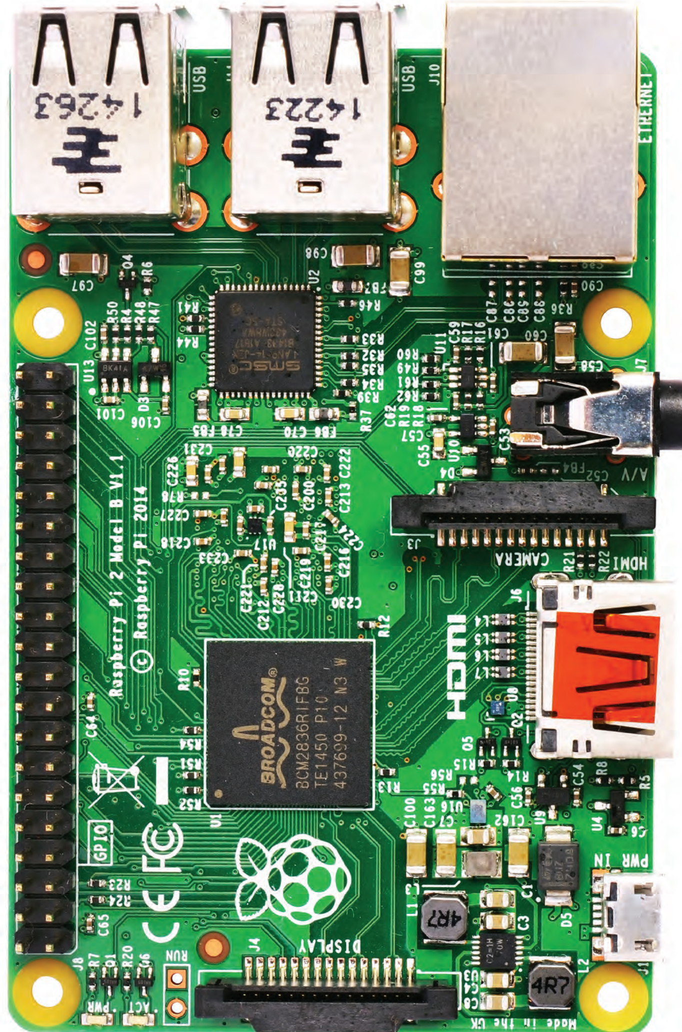
RASPBERRY PI 2 İLE ELEKTRONİK PROJELERE GİRİŞİYORUZ!

Yap-Boz'da bugüne kadar türlü projelerle geek'lik seviyemizi artırdık, sevgililerimize hediyeler yaptık, çok kan ve gözyaşı döktük (ciddi miktarda da silikon yapıştırıcı dökme vakası yaşandığı duyumu aldım), fakat bu ay artık işi ciddileştirme zamanımızın geldiğini düşünüyorum. Artık hazırsınız, çekirgeler. Artık bir sonraki seviyeye geçebiliriz. Bu ay yaprak sarma– pardon, elektronik cihazlar yapmaya doğru ilk adımımızı atıyoruz! Heyecan havada dolaşırken, ben de size bu projelerde kullanacağımız küçük cihazı tanıtayım: **Raspberry Pi 2!**

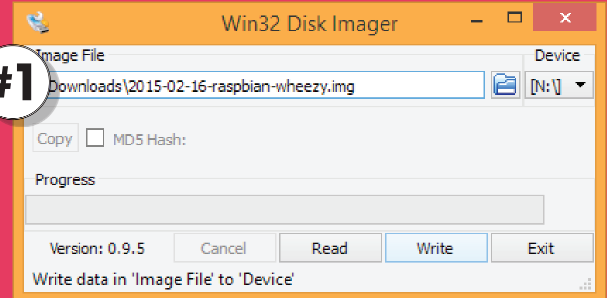
Raspberry Pi, ilk olarak İngiltere'de 2012 yılında çıkmış olan, kredi kartı boyutunda bir bilgisayar aslında. Okullarda bilgisayar eğitimini yaygınlaştırmak amacıyla çıkan cihaz, günümüzde Arduino ve Beagleboard ile birlikte elektronik ve yazılım hobicilerinin favori aygıtlarından. Geçtiğimiz aylarda çok beklenen ikinci modeli piyasayı kavurunca, üstüne bir de eski modeliyle aynı fiyata satıldığını öğrenince, artık bu cihaza hak ettiği yeri ayırmamız gerektiğini düşündüm.

Bu ay, cihazı elinize ilk geçirdiğinizde yapabileceğiniz basit bir kurulum sürecini ele alacağız, ardından önümüzdeki aylarda ufak tefek projelerle yelpazemizi genişleteceğiz. O halde, RPi'niz hazır diyelim. Şimdi fiziksel olarak ihtiyacınız olan malzeme listesi şöyle: Güç için 1 adet microUSB kablosu (ve onu bağlayacak bir adaptör veya başka cihaz), en az 4GB'lık bir micro SD kart, bir adet HDMI monitör, son olarak da USB klavye ve fare.

Yerimiz dar olduğu için maalesef çoğunuzun Windows kullandığını varsayıyorum. İlk olarak **raspberrypi.org/downloads** adresinden **Raspbian** işletim sistemini, sonra da **launchpad.net/win32-image-writer** adresinden **Win32DiskImager** adlı programı indirin. İkisini de arşivlerinden çıkarıp, masaüstüne veya kolay ulaşacağınız bir klasöre koyun. Sonra *"Nasıl Kuracağım?"* kutusundan ekmek kırıntılarını takibe başlayın.



NASIL KURACAĞIM?



#1 SD kartınızı bilgisayara bağlayın ve Win32DiskImager'ı çalıştırın. *Image File* yazan kutucuğun yanındaki mavi klasör simgesine tıklayıp Raspbian *.img* dosyanızı seçin, sonra da hemen klasör simgesinin sağındaki *Device* seçeneğinde SD kartınızın sürücüsüne denk gelen harfin bulunduğundan emin olun. *Write* düğmesine basın, yüklemenin bitmesini bekleyin ve programı kapatıp, kartınızı çıkarın.

#2

```
info                Information about this tool
expand_rootfs       Expand root partition to fill SD card
overscan            Change overscan
configure_keyboard  Set keyboard layout
change_pass         Change password for 'pi' user
change_locale       Set locale
change_timezone     Set timezone
memory_split        Change memory split
ssh                 Enable or disable ssh server
boot_behaviour      Start desktop on boot?
update              Try to upgrade raspi-config

          <Select>                    <Finish>
```

#2 RPi'nize SD kartı, USB güç kablosunu, HDMI ve klavye bağlantılarınızı bağlayın. Cihazı artık açabiliriz. İlk olarak karşınıza

"raspi-config" adı verilen bir tür boot ekranı gelecektir (daha sonra da bu ekrana herhangi bir zaman terminale "raspi-config" yazarak ulaşabilirsiniz). İlk olarak "expand_rootfs" seçeneğini seçip Enter'a basacağız. Bu sayede cihazı bir daha başlattığınızda, kartınızın tamamı kullanılabilir hafıza olarak görülecek.

Büyük ihtimalle ekranınızın tamamında henüz görüntü yok. Bunu düzeltmek için "overscan" seçeneğinden "disable"ı seçmeniz gerekiyor. Böylece ekranınız düzelecektir. Sırada klavyenizi ayarlamak var. "configure_keyboard" seçeneğine girin ve "Generic 105-key PC" seçeneğini, ardından da "Other"a basıp "Turkish Q" seçeneğini seçin. Artık klavyeniz düzgün çalışıyor olmalı.

Klavye ayarlarından değiştirmeniz gereken son şey, menüde "ALT / CTRL / BACKSPACE" özelliğini X11 işlevini öldürecek şekilde ayarlamanız. Tek yapmanız gereken "Keyboard Config" menüsünün içinden "ctrl+alt+backspace" seçeneğini "stop X" ayarına getirmeniz. Bu sayede eğer görsel arayüzünüz çökerse, bu tuşlara aynı anda basıp açık olan işlevi anında öldürebileceksiniz.

#3 Bir sonraki adımımız, bir kullanıcı şifresi belirlemek olacak. Raspi-Config menüsüne geri çıkın ve "change_pass" seçeneğini seçip Enter'a basın. Şimdi yeni bir UNIX şifresi belirlemeniz gerekecek. Şifrenizi belirleyin (ve bir yere de not almayı unutmayın!).

#4 Şimdi karakter setinizi, yani "locale"inizi belirleyelim. Listede bayağı bir aşağı inerek "tr_TR.UTF8 UTF-8" seçeneğini bulup işaretleyin. Alternatif olarak, cihazı kurduktan sonra bir terminal açıp, aşağıdaki komutu girebilirsiniz:
grep -v ^# /etc/locale.gen

Bu komut, /etc/local.gen dosyasının içindeki tırnak içinde olmayan tüm satırları listeleyecek. Belli bir karakter setini kullanılır hale getirmeniz için, bu dosyayı düzenleyip, tr_TR.UTF-8 satırlarının etrafındaki tırnak işaretlerini kaldırmanız gerekecek.

#5 Sırada, zaman bölgemizi ayarlamak var. "change_timezone" menüsüne girip, "Europe" seçeneğini seçebilirsiniz. Oradan, "İstanbul" seçeneğini seçerek cihaz saatini Türkiye'yle senkronize edebilirsiniz.

Artık diğer seçenekleri es geçip "Finish" seçeneğine basabilirsiniz. Sistemi yeniden başlatmanız istenecek. Tamam deyin ve yeniden başlatın.

```
My IP address is 192.168.11.22

Debian GNU/Linux wheezy/sid raspberrypi tty1

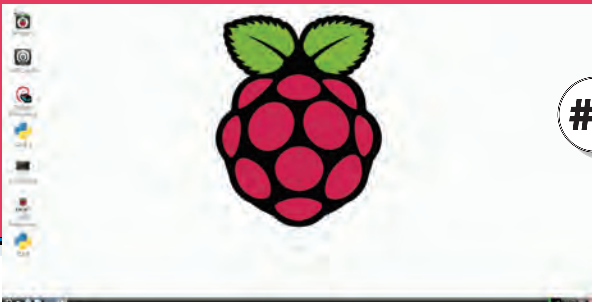
raspberrypi login: _
```

#6

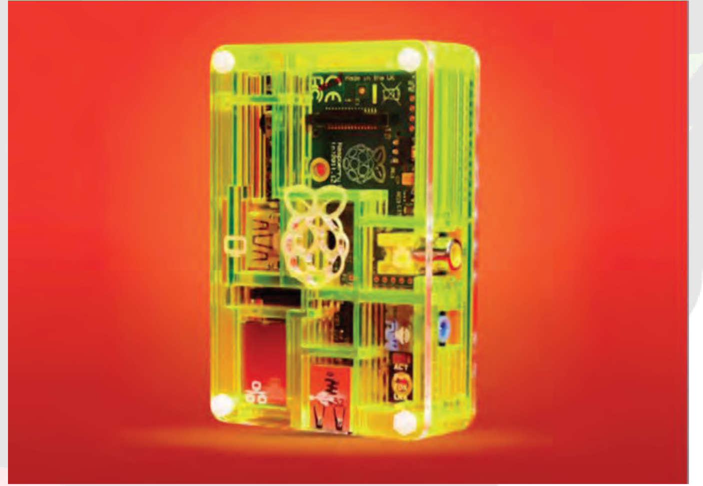
#6 Sisteminiz yeniden başladığında bir giriş ekranıyla karşılaşacaksınız. Login isminiz "pi" olacaktır, onu girip Enter'a bastıktan sonra, daha önceden belirleyip not ettiğiniz şifrenizi girmeniz gerekiyor.

Sisteme "pi" kullanıcısı olarak giriş yapmış bulundunuz. Şimdi, terminal arayüzüyle devam etmek isteyen, Linux'a hâkim arkadaşlar buradan iplerini koparıp keşfe çıkabilirler. Görsel bir kullanıcı arayüzü isteyenler için ise Rasberry Pi'nin pencere yöneticisi olan LXDE'yi kullanabiliriz. Konsolda açık olan komut yerine tırnak işaretleri olmadan "startx" yazın ve bekleyin.

#7 Birkaç saniye içinde LXDE arayüzü, alışıldık koca bir masaüstü olarak karşınıza çıkacaktır. LXDE, Pi'yi hiç kasmayan, çok hafif ve etkili bir pencere yöneticisi. Windows'a alışık kullanıcıların da yadırgamayacağı bir arayüzü var.



#7



TAKLİTLERİNDEN SAKININ

Projelerimizde kullanacağımız ürünleri satın alırken dikkat etmeniz gereken bir noktaya değineyim dedim. Piyasada bu cihazların korsan modellerine rastlayabilirsiniz. Bunlar genelde kısa süre içinde hatalar vermeye başlayarak tadınızı kaçırıyor. Biz projelerimizde kullanacağımız cihazı ürünün yetkili dağıtıcısı **Robotistan.com**'dan aldık. İhtiyacınız varsa cihazla beraber SD kart, kablolar gibi parçaları da kit olarak bulunduruyorlar. Tavsiye ederim.

İLK ADIMLAR

Önümüzdeki aylarda bu cihazla küçük projeler yapmaya başlayacağız. Siz de o zamana kadar onu kurcalayın, keşfedin, öğrenin, yaratıcı olun! Pi'yi bozmanız, düzeltilemeyecek bir hata yapmanız imkânsıza yakın, o yüzden sınırları zorlayabilirsiniz. Size başlangıç için keşfe çıkabileceğiniz birkaç yön göstereyim.

YILAN HİKÂYESİ

Raspberry Pi'nin resmi yazılım dili olan, ve yeni başlayanlara çok dost canlısı davranan **Python**'la ufak programlar yazabilirsiniz. Raspbian işletim sistemi, Python ve onun geliştirme ortamı olan **IDLE** ile birlikte kurulu geliyor zaten. Önümüzdeki sayılarda bu dili kullanarak ufak birkaç proje için biraz kod yazacağız, ama şimdilik internetten bulduğunuz Python projelerine göz atabilirsiniz.

SÖRF

Raspbian, içinde resmi internet tarayıcısı **Midori** ile geliyor. Bir ağa bağlanıp interneti gezebilir, Pi'nizde yapmak isteyeceğiniz herhangi bir şeyi yine doğrudan Pi'nizin içinden öğrenebilirsiniz.

TERMİNAL

İleride yapacağımız projeler için terminal kullanmaya biraz alışsanız hiç fena olmaz. Terminaller, görsel kullanıcı arayüzleri yaygınlaşmadan önce, bilgisayarlara neyi nasıl yapmasını istediğiniz üzerine komutlarınızı vermek için kullandığınız iletişim yoluydu. Günümüzde ise görsel bir arayüz içerisinden terminal emülatörleri sayesinde rahatlıkla kullanılabiliyorlar. En basitinden, terminal içerisinde **ls**, **cd**, **mkdir**, **rm**, **mv**, **vi** gibi temel gezinme ve değiştirme komutlarını öğrenirseniz hem çok eğlenirsiniz, hem de gelecek aylarda göz atacağımız konseptlere yabancı kalmazsınız.

Şimdilik gönlünüzce keşfe çıkın. Önümüzdeki aylarda görüşmek üzere! **-Erim**

ABİ KAÇ BASIYOR BU?

Çıplak işlemcileri ve tehditkâr bir yeşil renkte ışıldayan devreleriyle ilk bakışta korkutucu görünebilen Pi'den korkmanız için aslında hiçbir sebep yok. Aslında bu makineyi daha önce çok kullandınız. Hayatınızda sahip olduğunuz herhangi bir bilgisayardan çok da farklı değil, sadece daha küçüğü! Pi 2, kredi kartı boyutunda bir devreye yerleştirilmiş aşağıdaki parçalardan meydana geliyor:

- **4 çekirdekli 900MHz ARMv7 Cortex-A7 işlemci**
- **1GB bellek**
- **4 adet USB 2.0 girişi**
- **1 HDMI çıkışı**
- **Micro USB güç girişi**
- **1 Ethernet girişi**
- **Eklentiler için 40 pinli GPIO girişi**

Cihazın çalışmasını sağlayan başka küçük parçalar da var, fakat bunları hiç kullanmayacağınız için listelemeye gerek yok.

İSYAN MI? BAŞLAMADAN BİTSİN!

HER KONUYA BÖYLE YAKLAŞMASAK DAHA İYİ TABİİ

Tom Cruise'un oynadığı **Minority Report** filmini çoğumuz izlemişizdir. Devletler ve sistemler için hayal edilebilecek en gelişmiş güvenlik, sistemi tehdit edebilecek herhangi bir olayı, daha olay gerçekleşmeden durdurabilmektir. Bilimkurgu eserlerde sıkça rastladığımız bu durum, günümüzde gerçek olma yolunda ilerliyor.

İsmi **"Politik Protesto Araştırma Merkezi"** olarak çevrilebilecek Putin destekçisi Rus organizasyon, hazırladıkları yeni bir yazılım sayesinde gelişmiş algoritmalarla sosyal medya platformlarını tarayıp, politik protestolara katılması veya bunları organize etmesi mümkün bireyleri fişleyebileceğini açıkladı. 18 Mayıs tarihinde kullanılmaya başlanan yazılımın adı, son derece cyberpunk bir şekilde "Laplace's Demon" (uzaydaki tüm cisimlerin konumunu ve halini hesaba katarak her şeyi bilebilecek teorik bir olgu, ve aynı zamanda ünlü cyberpunk romanı *Snow Crash*'de benzer bir fonksiyon gösteren yazılımın adı). Merkezin yöneticisi **Yevgeny Venediktov**'un açıklamalarına göre yazılım, "sosyal protesto düzenlemeye yatkın politik grupların" sayfalarındaki yorum ve beğenileri analiz ediyor. Aynı zamanda özel coğrafi bölgelere göre forumları ve internetin geri kalanını her beş dakikada bir tamamen tarıyor.

Devlet onayı almamış protesto, yürüyüş veya buluşmaların tamamen yasak olduğu ve yaklaşık 1500TL para cezası bulunduğu Rusya'da, baskıcı Putin yönetiminin neler çevirdiğine dair bilgileri geçtiğimiz sene ülkemizde yapılan Ungovernance Forum'da Rus muhabir **Irina Borogan**'dan bizzat dinlemiştik. Bu gidişle Rusya'daki durum protestocular için daha da zorlaşacak gibi görünüyor.

HOLOGRAMIN VARSA GÜVENLİĞİN TAM

Halkına savaş açan devletlerin başına gelen çılgınca şeylerle köşemize devam ediyoruz! Bu haberimiz İspanya'dan. Vatandaşların polisin fotoğraflarını çekmesini, devlet kararlarını protesto etmesini ve devlet binaları önünde toplanmasını para cezasıyla yasaklayan **Ley de Seguridad Ciudadana** adlı yeni yasa, yasayı reddeden %82'lık nüfus tarafından geçtiğimiz aylarda yaratıcı bir şekilde eleştirildi.

Bir devlet binasının önünde durdunuz diye ceza yemeniz için, önce orada duruyor olmanız gerekir. İspanya'nın iki aktivist sitesi olan **Hologramas por la Liberdad** ve **No Somos Delita**, birleşerek İspanya parlamento binasının önüne hologram olarak 18.000 kişiyi çıkardı. Elbette bu şekilde düzenlenen bir protestonun derin anlamları var: Bireylerin yönetim üzerindeki fikirlerini bu kadar küçümseyen ve onları adeta birer hayalet seviyesine indirgeyen bir yasa, görsel olarak da "hayalet" gibi var olabilen bir halkın direnişini karşımıza çıkardı. İyi şanslar, Rusya.

DÖRDÜNCÜ SANDALYE SİZİN

Günümüzün kahramanları artık savaş alanlarında değil monitör arkalarında, yasak internet köşelerinin fan sesli sunucuları arasında barınırken, Berlin'in merkezinde, İtalyan heykeltıraş **Davide Dormino** tarafından yapılan üç tartışmalı ismin heykeli, dijital kahramanların varlığını fiziksel dünyaya taşıdı.

Dijital dünyadaki adaletsizliklerle yılmadan ve büyük risk alarak mücadele eden ve şimdi her biri saklanmakta veya hapishanede olan **Edward Snowden**, **Julian Assange** ve **Chelsea Manning**'in bronz heykelleri, birer sandalye üzerinde ayakta durur şekilde betimlenirken, dördüncü bir sandalye ise üzerine çıkıp, düşüncelerini beyan etmek isteyenleri bekliyor. "**Anything to Say?**" ("Söylemek istediğiniz bir şey?") adlı eser, şimdi dünyayı dolaşmaya hazırlanıyor. **-Erim**





RADAR

SAVAŞ TARİHİNİ DEĞİŞTİREN BULUŞ

Tır sözcüğünün aslında TIR biçiminde yazıldığını ve bir cins isim değil, kısaltma olduğunu duymuşsunuzdur. Aynı durum radar için de geçerli: ***RA****dio* ***D****etection* ***A****nd* ***R****anging* (radyo ile tespit ve uzaklık tayini) sözcüklerinin baş harflerinden oluşan kısaltma, zamanla bir cins isme dönüşmüş durumda.

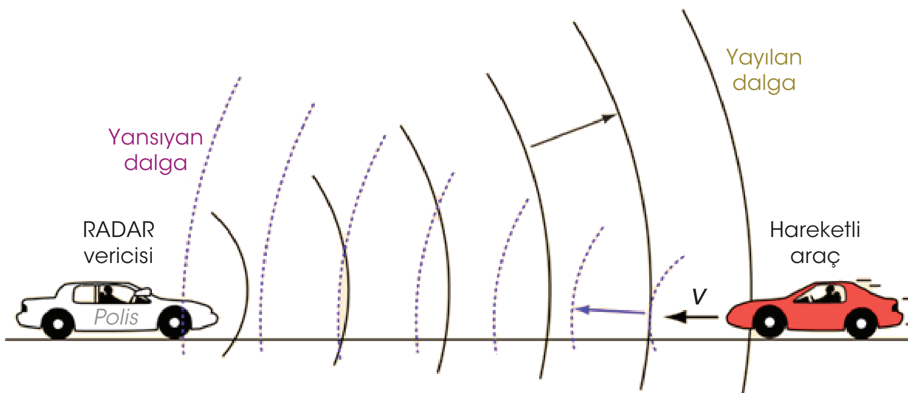
Oyunlarda ekranın bir köşesine yerleşen, etrafımızdaki dost ve düşman birimleri gösteren aparat için bir çeşit radar uygulaması diyebiliriz. Gerçek dünyada ise radar ile aramızdaki ilişki birçoğumuz için ya trafikteki hız sınırıyla ilgili, ya da flightradar24.com'dan sebepsiz yere hava trafiğini takip etmekten ibaret. Bu teknolojinin geçmişi, tahmin edebileceğiniz üzere, II. Dünya Savaşı'na uzanıyor. Varlığıyla sadece bu savaşı değil, gelecekteki bütün savaş tarihini değiştiren bir buluş radar.

KISA TARİHİ

Radyo dalgalarının yansıtılabileceği düşüncesini 19. yüzyıla, özellikle James Clerk Maxwell ve Heinrich Hertz'in çalışmalarına borçluyuz. Bunun ilk uygulamasıysa Alman mucit Christian Hülsmeyer tarafından 1904 yılında gerçekleştirildi. Amaç sisli havada gemileri tespit edebilmekti ve üretilen "telemobiloskop" adlı aygıt 3km'ye kadar görevini başarıyla yerine getiriyordu. Ancak bu aygıtla mesafe ölçümü mümkün değildi.

I. Dünya Savaşı sırasında bombardıman amacıyla kullanılan Alman zeplinleri İngiltere'ye ciddi hasar vermişti. Gelişen teknoloji, Birleşik Krallık'takileri korkutuyordu. Hava savunması amacıyla sürekli devriye gezen uçaklar kullanılabilirdi, ancak hava kuvvetlerinin durumu buna müsait değildi. Alternatif bir çözüm üretmek amacıyla bir komite toplandı ve Robert Watson-Watt'ın büyük katkılarıyla 17 Temmuz 1935'te yapılan deney, bugün bildiğimiz anlamıyla radarın ilk örneği oldu. Takip eden yıllarda Almanya, ABD, SSCB, Japonya, Hollanda, Fransa ve İtalya birbirinden bağımsız olarak, gizlice kendi radar sistemlerini geliştirdi. RADAR terimiyse ilk defa 1939 yılında ABD ordusu tarafından kullanıldı. Bugün geçmişe dönüp baktığımızda, radar teknolojisinin II. Dünya Savaşı'nda atom bombasından bile daha büyük önem taşıdığını görüyoruz.

Savaş sona erdikten sonra radar kullanımı başka alanlarda da kendine yer buldu. Astronomide uzak gezegenlerin haritalanması, tıpta iç organların görüntülenmesi, meteorolojide uzak mesafeden yağış tespiti, hava yolculuğunun kara trafiğinden daha güvenli olması gibi birçok gelişmeyi radar teknolojisine borçluyuz. **-Eren**



Polis radarlarının çalışma sistemi temelde diğer radarlarla aynı. Yapılan ölçümde Doppler etkisinden faydalanılarak bir aracın hangi hızla (V) gittiği tespit edilebiliyor.

NASIL ÇALIŞIR?

Her şey radarın verici kısmından yayılan radyo dalgası sinyaliyle başlar. Bu sinyal, karşısına çıkan cisimlere çarpınca yansır ve ufak bir bölümü radarın bulunduğu konuma geri döner. Radarın alıcı kısmında yapılan ölçüm sonucunda, radyo dalgasının hızı ve aradan geçen süre hesaba katılarak, cismin ne kadar uzakta bulunduğu tespit edilebilir. Bu işlem belirli aralıklarla tekrarlandığında, ölçümlerde farklılık görülüyorsa, cismin hareket yönü ve hızı da ortaya çıkar. Bahsettiğimiz bu aralık gerçekte mikrosaniye mertebesindedir. Radyo dalgaları da ışık hızında yolculuk ettiği için, yapılan ölçümler anında sonuç verir. Radarların kendi etrafında dönen bir parçası olduğunu görmüşsünüzdür. Bunun nedeni, tahmin edilebileceği üzere, tespit edilen cismin hangi yönde bulunduğunu öğrenebilmektir. Ancak sabit duran, daha gelişmiş radar tipleri de üretilmiştir.

ASUS SABERTOOTH Z97 MARK S LIMITED EDITION



BUZULLARDAN GELEN SOĞUKLUK VE YÜKSEK PERFORMANS

ASUS'un Republic of Gamers (ROG) serisi kırmızı rengiyle dikkat çeker hep. Kırmızı vahşiliktir, atılganlıktır, heyecandır bir anlamda. Ama eğer ki bilgisayarınızın rengi olarak dinginliğin, bilgeliğin ve (ısınan parçalar düşünüldüğünde gayet doğru bir seçim olabilecek) soğuğun beyazını seçerseniz, anakartı ne alacağınızı düşünmeniz normal. Eğer siz de bilgisayarını toplarken parçalarının renklerine dikkat eden kullanıcılardansanız, bilin ki bir seçeneğiniz daha var.

ASUS Z97 Mark S'in **Limited Edition** (TUF, yani The Ultimate Force ailesinin üyesi) beyaza çalan rengiyle sadece görsel güzellik yakalama amacı taşımıyor. Mark S'in hem önünü hem de arkasını kaplayan, kutudan çıktığında kurulu gelen bu plakalar Thermal Armor etiketiyle ideal bir soğutma sistemi için hazır bekliyor. Mark S resmen bir performans canavarı ve size kuzeyin soğuk nefesini getiriyor.

Anakartın üstündeki hava kanallarını pasif bir şekilde düzenlemenin ötesinde ufak fan destekleriyle yönlendirme alışkanlığı var ASUS'un. Mark S'te bu iş hem başarılı, hem de mümkün olduğunca sessizce halledilmiş. Normalde PS/2 yuvalarının bulunduğu yeri kaplayan dört USB 2.0 girişinin yanında başka ASUS kartlarda da gördüğümüz fan alanı, kutudan çıkan iki minik fandan birini bekliyor. Aynı şekilde işlemcinin altındaki bir diğer alana da fan yerleştirebilirsiniz. Tabii bu seçimler tümüyle opsiyonel. Termal plakaların montajıyla ise uğraşmanıza gerek yok; onlar kartınızı sıkı sıkıya kaplamış halde geliyor. Böylelikle sizi montaj aşamasında herhangi bir lehim noktasına temas ettirip stres olma derdine sokmuyor.

Intel LGA 1150 işlemci soketinin yanında 32GB'a kadar destek sunan dört adet DDR3 bellek yuvası var. 1333-1866MHz aralığında yuva başına 8GB'a kadar besleyebilirsiniz bu canavarı.

İki adet PCIe 3.0 X16 slotuyla SLI/Crossfire ihtiyaçlarınızı da karşılayacak kartın arkasında Realtek 8111GR ses kartının çıkışları, HDMI ve DisplayPort, dört adet USB 3.0 ve Intel I218-V Ethernet girişleri bulunuyor. USB 3.0'ın artık veri depolamada iyiden iyiye hayatımızda olduğunu düşünülürse ön panel için de dört USB 3.0, yanlarında dört USB 2.0'la birlikte yeterli bir yelpaze sunacaktır. İşin ilginç kısmı, ön panelde kasanız imkân sunuyorsa HDMI ve DisplayPort için bile seçenek sağlıyor Mark S. Artık standart olmuş olan kulaklık ve mikrofon girişleri ise tabii ki yerli yerinde ön panel için.

Mark S, üç yerine beş yıllık garantiyle geliyor ve iki küçük TUF fanını takıp takmamanız garantiyi etkilemiyor. Sağlam bir anakart-işlemci ikilisinin üç seneyi devirdiği bir zamanda beş yıllık garantinin değeri çok büyük. Intel i7 47xx ailesinden bomba bir işlemcinin yanında süper gidecek bir kart olarak aklınızda bulunsun Mark S Limited Edition.

YEDİ FANLI ANAKART

Mark S toplamda yedi fana kadar destek sunuyor. Bunlara anakartın üstündeki iki ufak fan dahil değil. Hepsi de Thermal Radar yazılımıyla kontrol edilebiliyor; böylelikle anakartın üstünde her an nerenin ne kadar sıcaklıkta olduğunu takip edebiliyor, isterseniz müdahale edebiliyorsunuz.



pixel

Ne andı be!



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Oyundaki en büyük yardımcımız Ocarina'yı her çalışımız farklı bir çeşit huzurla doldurur içimizi. Saçma gelebilir belki ama Zelda serisi bu kadar efsane olduysa bunda Ocarina'nın o tatlı sesinin önemli bir payı var.

-Ömer

Haberler

■ Japon şirket **Cyber Gadget,** *SNES*'ten *Game Boy Advance*'a, *Genesis*'ten *Mega Drive*'a tam 11 eski konsolun kartuşlarını çalıştırabilen müthiş bir konsol geliştirdi. Ek kontrolcü desteği de bulunan **Retro Freak** adındaki cihaz Ağustos ayında 165 dolardan satışa çıkacak. Buralara gelir mi bilinmez...

■ Çıkış yapmaya hazırlanan iki ayrı retro yarış oyunu var ufukta... Bunlardan biri sterilize grafikleriyle dikkat çeken *Power Drive 2000*, diğeriyse yapımcısının "16-bit zamanlarına aşk mektubu" diye tanımladığı *Horizon Chase*... İki oyun da güzel olacağa benziyor.

■ Eski nesil shoot'em up'ları özleyenler için bu ay adaşımız *Pixel Star* çıkageldi... Müzikler çok güzel, oynanış akıcı... Kesinlikle Steam sayfasına bir göz atın ve destek olun derim; sadece 6 lira...

■ Fransız oyun yapımcısı **Too Kind**'ın yeni oyunu *Panpaku The Dreamkeeper* alfa sürecine girdi. *Rayman* tarzı platformlardan hoşlanıyorsanız takibe alın. Özellikle grafikleriyle ilginizi çekeceğini düşünüyorum.

■ Point & click macera oyunları son iki yıldır eski günlerine dönme sürecinde... Cyber-punk teması ve insanı içine çeken bir atmosferi olan *Technobabylon* çıkışını gerçekleştirdi. İnternet aleminde hakkında tek bir olumsuz yorum görmediğim bu oyuna da yakın markaj gerek...

■ NES oyunlarını entegre ekranıyla portatif olarak oynayabileceğiniz *FC Mobile II* çıktı. Cihazı televizyonunuza bağlayarak da görüntü alabiliyorsunuz. Detaylı bir incelemesi için: *tinyurl.com/ogz-fcm2*

■ **Aura Puffs** isimli YouTube kullanıcısı, *Rayman X* ve *Rayman X2*'yi tek kontrolcü ile aynı anda bitirmeyi başarmış. Bu çılgın projeye şuradan göz atabilirsiniz: *tinyurl.com/ogz-cilgin*

Karakter Evrimi / Cid

Final Fantasy II **(1988)**



Final Fantasy III **(1990)**



Final Fantasy IV **(1991)**



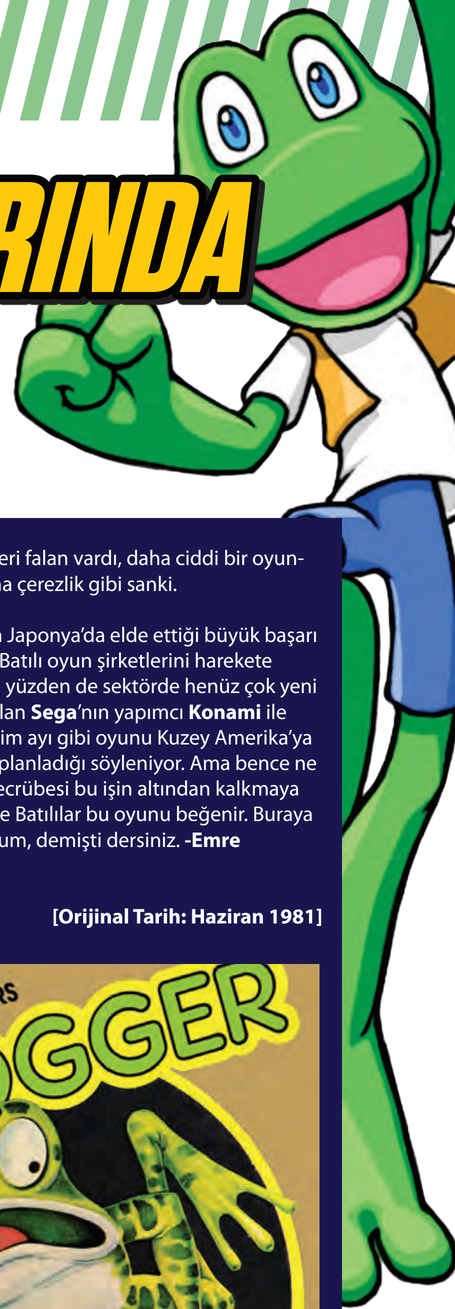
Final Fantasy VII **(1997)**



Final Fantasy Tactics **(1997)**



JAPON ATARİ SALONLARINDA KURBAĞA YAĞMURU!



Yoksa Pac-Man'in pabucu dama mı atılıyor?

Ay başından beri Japon atari salonlarında fırtınalar esiyor. Bir yıldır kral hayatı yaşayan **Pac-Man** şaşkın, tahtı sallanıyor. Uzakdoğulu insanların şu an bütün derdi bir kurbağayı karşıdan karşıya geçirmek. Ceplerindeki bütün parayı da buna yatırıyorlar zaten bozukluklar halinde.

Aslında bu haber Haziran sayımıza yetişmeyecekti fakat oyun dünyası Uzakdoğu'dan gelen bir akımla sallanmaya başlayınca son dakikada baskıyı durdurduk ve ilk bizden öğrenin istedik. Evet dostlar, çok kısa süre içerisinde Japonya'yı fetheden bu oyunun adı ise **Frogger.** Edindiğimiz ilk bilgilere göre oyundaki tek amaç yönlendirdiğimiz kurbağacığı önce ezilmeden caddeden, daha sonra da timsahlara yakalanmadan ya da suya düşmeden nehirden geçirmek. Hayır, yani bir kurbağanın suya düşünce neden boğulduğunu da hiç anlamış değilim. İnsan birazcık özenir yahu.

KURBAĞA "VAK" DEDİ!

Açık konuşmak gerekirse ekran görüntüleri hiç fena gözükmüyor, özellikle grafikler bayağı iyi yapılmış, kurbağa ve araçların modellemeleri oldukça detaylı. Üstelik *Pac-Man*'e oranla ekranda daha fazla renk var. Fakat onun kadar derin ve detaylı bir oyun gibi gözükmedi bana *Frogger*. Sonuçta *Pac-Man*'in stratejik yanları, ara sahneleri falan vardı, daha ciddi bir oyundu. Bu daha çerezlik gibi sanki.

Oyunun Japonya'da elde ettiği büyük başarı tabii ki de Batılı oyun şirketlerini harekete geçirdi. Bu yüzden de sektörde henüz çok yeni bir firma olan **Sega**'nın yapımcı **Konami** ile anlaşıp, Ekim ayı gibi oyunu Kuzey Amerika'ya getirmeyi planladığı söyleniyor. Ama bence ne Sega'nın tecrübesi bu işin altından kalkmaya yeter, ne de Batılılar bu oyunu beğenir. Buraya da yazıyorum, demişti dersiniz. **-Emre**

[Orijinal Tarih: Haziran 1981]

Kurbağa bir sıçrar...

Aslında çok da büyük umutlarla yapılmayan oyun korkunç bir başarı yakaladı ve çıktığı dönemde dünyanın dört bir yanındaki atari salonlarını domine etti. Farklı sürümleriyle beraber dünya genelinde 20 milyonluk bir satışa ulaştı. Üzerinden 35 sene geçmesine rağmen hâlâ da remake'leri yapılır.

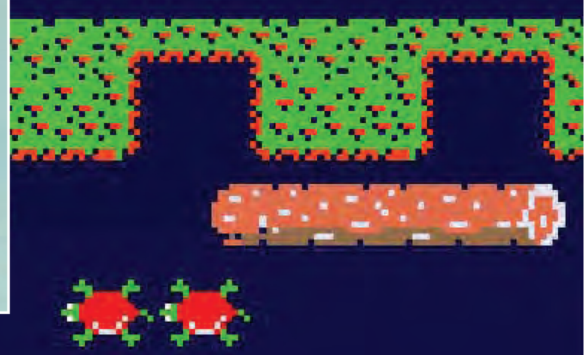


...İkincisinde çakılır!

Frogger çılgın bir başarı elde etmesine rağmen ne hikmetse arcade oyununun devamı gelmedi. Fakat konsollara çıkan farklı tarzdaki oyunları yaklaşık 20 oyunluk bir seri oluşturdu. Ne var ki genellikle de orijinalinin başarısından çok uzakta kalan oyunlar oldu bunlar.









Final Fantasy XII **(2006)**



Final Fantasy XIII **(2009)**



Final Fantasy Type-0 **(2011)**



Final Fantasy XIV **(2013)**



Final Fantasy XV **(2016)**





BEHIND ENEMY LINES



"YES, SIR"

Artık aramızda olmayan, bir gün geri dönüp dönmeyeceğine dair hiçbir fikrimizin olmadığı bir seri var bugün gündemimizde. Cemiyet içinde ne zaman adı geçse oturuşumuzu düzelttiğimiz, saygı duruşu moduna geçtiğimiz eski bir ustayı yâd edeceğiz. Bize stratejinin nasıl da farklı işlenebileceğini gösteren o muazzam oyundan, *Commandos*'ta bahsedeceğiz bugün...

Kendine has, nevi şahsına münasır oyunlar vardır ya... İşte *Commandos* o oyunların olduğu listenin belki de en tepesindedir. Daha önce tatmış olmanıza imkân olmayan bir oynanışla sizi tanıştırır. Kendisi bir strateji oyunudur aslında. Ama ilginç bulacağınız bir şekilde bunu gizlilikle harmanlar.

Elinizin altındaki komandolarla (ki toplamda altı tanedir bunlar) her bölüm düşmanın askeri üssüne sızar ve alarmları harekete geçirmeden görevinizi yerine getirmeye çalışırsınız. Her karakterinizin farklı bir avantajı, öne çıkan bir özelliği vardır. Fakat bu demek değildir ki o karakterlerle ortalığa kolaylıkla dehşet saçabiliyoruz. Valla çarparlar adama...

"ALAAARM, ALAAARMM!"

Deli gibi zor olmasına rağmen hayattan nefret ettirmeyen, aksine çok keyif veren oyunlar vardır ya... Hani bilirsiniz, sadece zor olmak için zor olmazlar bunlar, farklı bir havaları vardır (misal *Bloodborne* gibi). Aslında

Commandos da bu ailedendir. Zordur kendisi, ama bu zorluk sizi bıktırmak için değil, oyunun gerçekçi havasını korumak içindir. Evet, 3-4 komando ile bir askeri üsse sızmaya çalışmak kolay olmamalıdır zaten. Ve *Commandos*'ta bunu her bölümün başında tekrar tekrar hissedersiniz. O anlatıcının sesini duyduğunuzda, gitmeniz gereken yerleri, patlatmanız gereken noktaları gördüğünüzde hissedersiniz yeni bir zorluğun kapısında olduğunuzu... Fakat *Commandos*'un güzelliği buradadır. Sizi delirtme noktasına getirse bile oynanışındaki o taktiksellik ve serbestlik sizi tekrar denemeye iter. Çünkü izlemeniz gereken kesin bir rota yoktur. Sadece elinizde karakteriniz, karşınızda koca bir harita vardır. Tercih sizindir. Hangi rotanın doğru olduğunu düşünüyorsanız o yolu denersiniz. Arka arkaya öldünüz mü? O zaman rotanızı değiştirirsiniz. Çünkü daha gidebileceğiniz sayısız yol ve patika vardır.

Commandos'u güzel yapan şeylerden biri de budur: Neredeyse hiçbir gizlilik oyununda olmayan bu serbestlik hissi. Bunu bir de derin taktiksel oynanışla birleştirdiğinizde karşınızda tüm zamanların en iyi gizlilik oyunlarından biri duruyor demektir. **-Enis**



NE HAKKINDA?

Aslında *Commandos* hiçbir zaman hikâye-siyle ön plana çıkan bir oyun olmadı. Bugün herhangi birine hikâyeyi sorsanız "*işte Nazi öldürüyorduk falan*" cevabını verebilir (ki ben de dâhilim bu gruba). Fakat komandolarımızın aslında hüzünlü bir hikâyesi var. Ve gerçek bir birlikten ilham alınan bir hikâye bu: Commandos birliği ilk olarak, arka arkaya gelen başarısızlıkların ardından **Yarbay Dudley Clarke**'ın "*küçük birlikler daha başarılı operasyonlar yapabilir*" fikrinden doğmuş. Çoğunlukla kütüğü İngiltere dolaylarından oluşan ekip üyeleri, bu özel birlik için seçilmiş insanlar aslında. Özel bir tesiste sızma görevleri için eğitilen birlik, arka arkaya yaptığı başarılı operasyonların ardından Hitler'in de dikkatini çekmiş ve Hitler de bu özel birliği yakalamak için ayrı bir birlik kurmuş, bulundukları yerde öldürülmeleri emrini vermiş (teslim olsalar bile). *Commandos* birliği ve üyeleri hiçbir zaman devlet tarafından tanınmamıştır. Yani tam anlamıyla gizli bir birliktir. Savaşın ardından da hiçbir şekilde adlarından söz edilmeden dağılmışlardır.

NEDEN EFSANE OLDU?



KOMANDOLARI TANIYALIM

COMMANDOS ÜYELERİ EFSANE OLMADAN ÖNCE NE İŞ YAPARDI? NE OLDU DA KOMANDOLUĞA KARAR VERDİLER? O SIRT ÇANTALARINI NEREDEN ALMIŞLAR, KAÇA?



THE GREEN BERET (BUTCHER)

Kendisi aslında orduda şampiyon olmuş bir boksördür. Fakat bir subaya vurduğu için 14 yıl mahkûm edilmiş, Commandos'a katılmasıyla birlikte cezası da iptal edilmiştir.



THE SNIPER (DUKE)

Soylu bir ailenin çocuğu olan Dük, Berlin Olimpiyatları'nda atılıcık alanında altın madalya kazanmıştır. Ama kendisini efsane yapan asıl olay bir garnizon komutanını 1,5 km öteden vurmasıdır. Dünyadaki en iyi sniper'lardan biri olarak bilinir.



THE MARINE (FINS)

Alkol ve kumar problemleri olan Fins, üniversitede kürek takımında arka arkaya 3 kere yarışma kazanarak birinci olmuştur. Kendisi aynı zamanda sağlam bir yüzücü ve İngiltere Kanalı'nı boydan boya yüzen ilk kişidir. Üstelik de bir iddia uğruna.



THE SPY (SPOOKY)

Birliğe katılmadan önce Almanya'daki Fransız Elçiliği'nde güvenlik şefi olarak görev alan Spy, insan taklidi ve kılık değiştirme konusundaki yeteneği sebebiyle ekip üyeleri tarafından "Ürkütücü" lakabını almıştır.



THE SAPPER (FIREMAN)

Lakabından da anlayacağınız üzere itfaiyeci olan Sapper, Commandos birliğine gönüllü olarak katılmıştır. Patlayıcılar konusunda uzman olan Sapper, bir keresinde Almanlara esir düşmüş ve 4 adet başarısız kaçma teşebbüsünün ardından başarıyla kaçarak İngiltere'ye dönmüştür.



THE DRIVER (BROOKLYN)

Bir araba soyguncusu olan Brooklyn, yaptığı soygunlar sebebiyle Amerikan asklerinden kaçmak için İngiliz birliğine katılmış ve araçlar konusundaki bilgisi ile oradaki subayların dikkatini hemen çekmiştir. Sonrası malum, kendisi Commandos birliğine çağrılmıştır.



"ALAARRM ALAARRRMMM!!!"

Nazilerin *"alarm, alaaarrmm!"* yakarışlarını kim unutabilir... Hâlâ bir yerde alarm sesi duyduğum anda aklıma ilk *Commandos* Nazileri gelir.



"YES, SIR"

Yine seslendirmeden gideceğim fakat gerçekten de seslendirme konusunda kült yaratan bir oyundur *Commandos*. Özellikle aynı dönem çıkan diğer oyunların yanında güneş gibi parlar. Tabii bu seslendirmeler arasında biri vardır ki *Age of Empires*'ın *"yaparım"* ve *"oduncu"*su kadar meşhurdur. O da Green Beret'ın *"Yes, sir"*üdür.



HİLELER

Eskiden oyunlar daha zordu. Fakat eskiden yapımcılar da oyun içlerine hile koymaktan geri kalmazdı. Şimdi çok az oyunda bulunan yapımcı tarafından bizzat elle konulan hileler, *Commandos*'ta da mevcuttu. Tabii ben bu hileleri ilk oynadığımda bilmiyordum. Allah'tan da bilmiyormuşum! Çünkü bir yerde gördüğüm hilelerin arasında sadece üç tuşa basarak bölüm geçme olduğunu öğrenseydim işler çok değişirdi (nitekim tekrar oynadığımda dayanamayıp birkaç kere hileye başvurmuşluğum vardır.)



DESPERADOS

Sadece iyi bir oyun olması yüzünden değil, kendisinden sonra çıkan diğer oyunlara ilham olmasıyla da önemli bir yeri vardır *Commandos*'un. Bunlardan en göze batanı, oynanış olarak tam anlamıyla bir taklit olan (ama çok başarılı bir taklit) *Desperados*'tur. Hatta tek oyunla da kalmamıştır bu yapım, devamı da gelmiştir.



GÖRÜŞ AÇISI

Oyunlarda görüş açısı diye bir kavram olduğunu ilk kez *Commandos* ile fark etmiştim. Koyu ve açık yeşil olarak düşman gözünden ifade edilen görüş açısından az kaçmaya çalışmamışızdır. Özellikle açık yeşil kısımdan sürünerek çıkmaya çalışmak her *Commandos* oyuncusunu gerilime zerk etmiştir.



FPS'YE GEÇİŞ

Bana kalırsa bu serinin bitişi de bir efsanedir. Kim, neden, niçin sorularını bir kenara bırakmak istiyorum ama arkadaşım Allah aşkına kim bu oyunu FPS yapalım dedi?! Tamam strateji satmıyor olabilir fakat FPS yapmak nedir yahu? Ne oldu sattı mı bare? Yok, satmadı. *Commandos*'u FPS'ye çevirerek hayatına son veren bu zihniyeti buradan kınıyorum. Efsane bir seri ancak bu kadar "efsane" bitebilirdi.

KONSER GİBİ OYUNLAR

Çok sevdiğiniz bir grubun müzikleri eşliğinde aksiyona girmek kulağa süper geliyor, değil mi? Zamanında bu fikirden yola çıkan oyunlar olurdu. Beatles: Rock Band, Guitar Hero: Metallica gibi şeyler de değil kastımız, "sen bir gitarsın, gidiyorsun" tadındaki ilerlemeli oyunlar... Ama film oyunlarından iyi biliriz, o zamanlar sırtını büyük bir markaya dayayan çoğu yapım fıslamaya mahkûmdu. O nedenle buralarda göreceğiniz oyunların çoğu gayet dandik. Olsun ama, hep de güzel oyunlardan bahsedecek halimiz yok ya! Bu seferlik de "müzikleri iyi olsun yeter" diyelim.

ÖMER AKDAĞ & EMRE SÜMER


THE EYE

QUEEN
THE EYE [PC - 1998]

Innuendo'yla giriş yapan, içeride **I Want It All**'un, **In the Lap of the Gods**'ın çaldığı bir oyun nasıl kötü olabilir ki? Olabiliyormuş. Yani büyük Queen hayranıyım diye geziyorum ama ben bile açıp oynamadım. Şöyle bir bakın videolarına, bu kadar kalas bir oynanış olamaz, ki 90'ların standartlarına göre bir kalaslıktan bahsediyorum. *Resident Evil*'lar falan *God of War* kalıyor yanında, gerisini siz düşünün. Halbuki iyi bir "Göz suretindeki bir robotun hakimiyetindeki distopik bir gelecek" hikâyesine de çok yakışırdı Queen müzikleri. Çok yazık olmuş. - Ömer

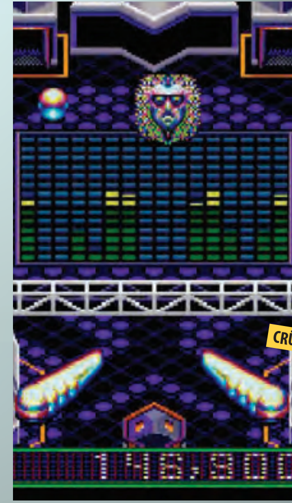
JOURNEY
JOURNEY ESCAPE [ATARI 2600 - 1982] & JOURNEY [ARC - 1983]

Büyük ihtimalle daha önce de söyledim ama tekrar diyeyim. Journey'in **Worlds Apart (Seperate Ways)** parçasını pek bir severim. Ama onlar hayranlarını pek sevmiyor anlaşılan. Çünkü grubun taş devrinden kalma her iki oyunu da hayranlarından kaçmak üzerine. *Escape*'de müthiş bir konserin ardından fotoğrafçılardan, reklamcılardan, çılgın hayranlardan kaçarken diğerinde de sahneye çıkmaya çalışan hayranları dövüyoruz. Hani şunları oynarken grubu seven biri olarak biraz rahatsızlık da hissetmedim değil yani. -Emre


JOURNEY



PSYCHO CIRCUS


CRÜE BALL

KISS

KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

[PC/DREAMCAST - 2000]

Müzikleri bir tarafa, çok tuhaf bir grup şu Kiss. Sadece makyajlı falan takılmaların-dan bahsetmiyorum. Gayet sert çocuklar (ya da dedeler) olsalar da **Detroit Rock City** gibi kült bir gençlik filmi onların üzerine kurulmuş mesela. Geçenlerde gidip kız idollerden oluşan bir Japon grupla düet yaptılar falan. Bir de çizgi romanları var **Psycho Circus** diye. Orada da bir Kiss tribute grubunun hikâyesi anlatılıyor. FPS türündeki *The Nightmare Child*'da da bu çizgi roman baz alınmış. Bu sayfadaki çoğu oyunun aksine hiç de fena bir oyun değil bu arada. Gamerank-ings ortalaması 70. FPS ve Kiss seviyorsa-nız bir göz atın bence. -Ömer

MÖTLEY CRÜE & KISS

CRUE BALL

[GENESIS - 1992] &

KISS PINBALL

[PSX/PC - 2001]

Beceriksizliğimden midir nedir, pinball oyunlarını pek sevmem. Hani dedim belki metal müzikle kendimi kandırırım ama ı-ıh, gene olmadı. Zira *Kiss Pinball*'un adı haricinde Kiss'le herhangi bir bağlan-tısı yok. Hatta oyunda Kiss'e dair tek bir parça bile yok. Oyunun kabını değiştirip **Serdar Ortaç Pinball** diye satsanız kimse uyanmaz o derece. *Crüe Ball* ise Mötley Crüe'nun 3 tane parçasını içerse de ca-nım parçaların 16-bit olarak cızırdaması pek de kulaklarımın pasını silmedi yani. Büyük ihtimal NES'teki 8-bit pinball'dan başkasını sevemeden öleceğim zaten. -Emre


KISS PINBALL

PRINCE

PRINCE INTERACTIVE

[PC - 1994]

Prince Interactive sadece bir oyun değil aslında. İçinde oyun, müzik, video vesaire bulunan komple bir multimedya CD'si. CD'nin içindeki oyun ise bir saat falan süren, bulmacaları çö-züp Prince'le ilgili eşya-ları bulmaya çalıştığınız bir adventure. *Myst*'e çok benziyor. Öyle minik bir şey olduğundan pek de sesi duyulmadı ama güzel derler. Prince seviyorsanız bence bir bakının. -Ömer





AEROSMITH

REVOLUTION X

[ARC / SNES / GEN / PC / PSX / SAT - 1994]

Sizi bilmem ama benim berbat oyunlara karşı tarifsiz bir zaafım vardır. Ömer'le dosyayı hazırlarken *Revolution X*'i de havada kaptım o yüzden. Standart bir atari salonu shooter'ı olan *Revolution X*'de de New Order Nation rejimi dünyanın kontrolünü ele geçiriyor ve ilk iş olarak **Aerosmith**'i kaçırıyor ne hikmetse. Steven Tyler'a "Liv Tyler hakikaten senin kızın mı?" diye sormak için kaçırdılar diye tahmin ediyorum, sonuçta hepimizin kafasında aynı soru var. Her neyse, oyun boyunca gruptan 5-6 parça çalarken biz de milleti delik deşik ederek grup elemanlarını kurtarmaya çalışıyoruz. Müzikler, yol seçimleri falan güzel olsa da geri kalan her şey bir felaket. Uzak durun. **-Emre**





FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD [C64 - 1985]

Bu listedeki nadir güzel oyunlardan birine geldik. Taa 1985'te **Commodore 64** için yapılan bir oyun ne kadar komplike olabilirse o kadar komplike. Oyuna basit bir karakter olarak başlıyoruz ve **Pleasuredrome**'a ulaşmak için dört özelliğimizi %99'a çıkarıp (seks, savaş, aşk, inanç) "bütün bir insan" olmamız gerek. Bu özelliklerimizi yükseltmek için de bir sürü mini oyun bizi bekliyor. Tabii bu dört özellik de, Pleasuredrome da, grubun albümlerine direkt gönderme. 8 bit müziklerle grubun hissi tabii bir dereceye kadar verilebilmiş ama olacak o kadar. Ama asıl merak ettiğim konu ise şu; oyunun sonunda Frankie gerçekten de Hollywood'a gidiyor mu? -Ömer

MICHAEL JACKSON

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

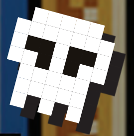
[KONSOL VE ARCADE - 1990]

Yıllar önce TV'de yabancı kökenli bir program vardı, çocuğun biri yeni konsol oyunlarını oynardı falan, ilk kez o programda Genesis versiyonunu görmüştüm bu oyunun ve aklımı orada bırakmıştım resmen. Popun kralı rahmetli Michael Jackson'ı yöneterek çılgın dans hareketleriyle düşmanları indiriyor, hatta zombileri bile oynatıyor, fonda parçaları çalarken esir alınan çocukları kurtarıyorduk. Acayip havalı bir oyundu. Lakin şimdi düşününce MJ ile küçük çocukları kurtarmak fikri biraz rahatsız edici geliyor ölünün arkasından konuşmak gibi olmasın. Gene de boş verin düşünmeyin bunları siz, Moonwalk'unuza bakın derim ki oyunun diğer versiyonları da gayet güzel. -Emre

WU-TANG CLAN

WU-TANG SHAOLIN STYLE [PSX - 1999]

Benim jenerasyon dinozor PSX'çiler bilir, eskiden dükkanlarda satılan korsan PSX oyunlarının arasında illa ki bu oyun olurdu. Kimse mi almıyordu, yoksa korsan dayıların favori oyunu muydu yıllardır merak eder dururum. Efendim oyunumuz Wu-Tang Clan'a dair bir ilerlemeli-dövüş oyunu. Grup üyelerinin sahne kimliklerine uygun triplere girdiği ve Uzakdoğu teknikleri uyguladığı oyunda ister tek, ister 4 kişi olarak kim var kim yok dövüyoruz. Bayağı da kanlı bir oyun hani ama çok da eğlenceli sayılmaz, kontroller falan sıkıntılı. Lakin müzikler, karakterler, tarz falan derken listemizdeki oyunlar arasında grubun lisansının hakkını en çok verenlerden biri. Rap'iniz geldiyse bir ısırık alabilirsiniz. - Emre





IRON MAIDEN
ED HUNTER
[PC - 1999]

Hiç unutmam Iron Maiden'ın 1999'da çıkan aynı isime sahip Best of albümüyle beraber gelen bir oyundu bu, büyük olay olmuştu ilk duyurulduğunda. 20 tane parçayı hayranları seçmişti falan. Fakat bölümleri grubun eski parçalarını konsept alan dünyanın en sıradan shooter'ıydı. Bir de her turun başında seçilen parça Iron Maiden bile olsa tekrar tekrar çaldığı için fena kafa ütülüyordu yani. E o zaman niye 20 tane parça seçtirdiniz diye sorarlar adama değil mi? Gerçi o zaman da "Git albümü dinle madem" diye cevap verirler. Ben hiç düşünmemiştim bu tarafını bak. **-Emre**

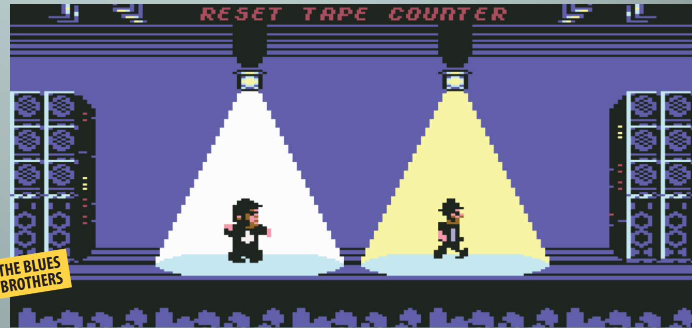
L'ARC-EN-CIEL
GEKITOTSU TOMA L'ARC TOMA RUNNER VS L'ARC-EN-CIEL
[PSX - 2000]

Oyunun adına bakarak oyuna dair bayağı bir fikir sahibi olmuşsunuzdur diye tahmin ediyorum ama ben gene de söyleyeyim, *Gekitotsu Toma...* amaaan kısaca *GTLTRVLEC* (bu da olmadı sanki?) bir yarış oyunu. Ama arabalı değil, koşmalı bir yarış oyunu. Başrolde de Japon rock grubu **L'Arc-en-Ciel** var. Grubun elemanlarını kullanıp tehlikelerden kaçarak ve rakiplerimize karşı çeşitli silahlar kullanarak yarışıyor, zaman zaman da bir şeyler topluyoruz ki gayet eğlenceli bir oyun. Zaten Japonya'da pek popüler olmuş zamanında. Grubun sağlam parçaları da cabası. Tavsiye edilir. **-Emre**



ED HUNTER


GEKITOTSU TOMA



THE BLUES BROTHERS

INXS, KRIS KROSS & MARKY MARK
MAKE MY VIDEO
[SEGA/CD/PC/1992]

Müzik gruplarının ya da şahıs müzisyenlerin oyunları gördüğünüz gibi gayet kötü oluyor genelde ama birinci kuralı biliyorsunuz; her zaman daha kötüsü vardır. Yapılmış en kötü oyunlar listelerinde kendine sıkça yer bulmuş bir oyun *Make My Video*. Daha doğrusu üç oyun. Her üç isim için ayrı ayrı *Make My Video* oyunu çıkmış. Olayı şöyle bir şey; her oyunda 3'er şarkı var, FMV videolarda bizimle konuşan tipler de bize bu müziklere klip çekmemizi söylüyor. Her şarkı için 3 tane alakasız video çıkıyor karşımıza ve bir o tuşa basarak bir bu tuşa basarak şarkıya bir klip hazırlıyoruz. Kulağa biraz olsun ilginç geldiğini kabul ediyorum ama pratikte rastgele 3 tuşa basmak pek de iç açıcı bir oyun tecrübesi sunmuyor. Şarkıların çoğu da çöp bu arada. **-Ömer**

THE BLUES BROTHERS
THE BLUES BROTHERS
[PC/AMIGA/C64/ATARI NES/SNES/GB - 1991]
THE BLUES BROTHERS 2000 [N64 - 2000]

Bazı şeylere anlam veremiyorum sevgili dostlar. Süper filmler değil miydi ikisi de ya? Müzikleri zaten efsane de hikâyenin, karakterlerin falan da çok kendilerine has kafaları vardı. Neden sevmez insanlar ki bunları? Oyunları da filmleri kadar olmasa da hoş *The Blues Brothers*'ın. Eskisi gördüğünüz gibi milyon tane platforma çıkmış çok tatlı bir platform / run 'n gun oyunu. The Blues Brothers müzikleri de chiptune olarak çok hoş olmuş ayrıca. 2000 ise üç boyutlu bir platform. İlki kadar güzel değil de gideri var yine. **-Ömer**



emülasyon

PCSX2

PC'de PS2 oyunlarını oynamak neredeyse 15 senedir üzerinde uğraşılan bir mevzu. Bugün ele alacağımız program olan **PCSX2** de ilk olarak 2002 senesinde piyasaya çıkmış ve o dönemlerin en hayvani bilgisayarlarında bile en fazla 4-5fps'yi aşabilecek kadar işlev görmüştü. Lakin artık devir değişti (espri yok) ve günümüzün standart bilgisayarlarında 30fps ve üstü akıcılıkta PS2 oyunlarını oynamak mümkün... PSone oyunlarını oynamaya göre biraz daha meşakkatli ama adım adım giderek yaparsak çok da zor olmayacak. Hadi başlayalım...

1. Pcsx2.net'e girerek, programın 1.2.1 sürümünü indirip kuruyoruz.

2. Programa ek olarak bize BIOS eklentileri lazım. Bunun için Google'da "PS2 BIOS Pack" veya "SCPH-70012_BIOS_V12_USA_220" diye aratarak gerekli dosyaları buluyoruz, Belgelerim\PCSX2\bios içine gönderiyoruz.

3. IsoBuster veya herhangi bir ISO çekme programıyla PS2 oyunumuzun .iso dosyasını bilgisayarımıza kaydediyoruz.

4. Programı başlatıyoruz... *İlk Kullanım Yapılandırması* ekranında, programla gelen GS eklentisine tıklayıp, **SSE4-R5875**'i seçiyoruz ve *Yapılandır* diyoruz. Burada *Adapter* kısmında ekran kartımızı, *Renderer* kısmında da *Direct3D11 (Hardware)*'i seçip tamam diyoruz.

5. Yine eklenti ekranından ses yapılandırmasına girip, *Module* sekmesini *DirectSound* olarak işaretleyerek tamam diyoruz.

6. BIOS seçme ekranına geliyoruz. Burada indirdiğiniz BIOS dosyaları görünecektir. USA v2.20 (veya 2.0) seçerek ilerle diyoruz.

7. Kontrolcü kullanacaksanız, *Yapılandırma → Kontroller* menüsüne giderek ayar penceresini açıyoruz ve *Pad 1* sekmesine giderek tuşları tek tek programa giriyoruz. Burada dikkat etmeniz gereken nokta, eğer Xbox 360 kontrolcüsü kullanacaksanız, *Genel* sekmesinden *DirectInput* seçeneğini işaretlemeniz.

8. *CDVD* menüsünden *Iso Seçici*'ye tıklıyoruz ve .iso dosyamızı programa gösteriyoruz. Daha sonra da *Sistem* menüsünden *Hızlı başlatıcı*'ya tıklayarak oyunumuzu açıyoruz.

Şu ana kadar verdiğim tüm bilgiler oyunu sorunsuz bir biçimde açabilmeniz üzerineydi. Performans sorunu yaşayanlara ise iki tavsiyem var:

1. GS penceresinde, sol altta yer alan *Ön ayar* seçeneğini işaretleyerek, 6 ayrı ön ayarı tek tek deneyin.

2. *Hız Hackleri* ayarı optimizasyonun can damarı... Elle düzgün hale getirmeyi deneyebileceğiniz gibi, aynı oyunu denemiş kullanıcıların tavsiyelerinden de faydalanabilirsiniz.

Biraz göz korkutsa da, bu telaş sona erdiğinde ve *God of War* bilgisayarınızda akıcı bir biçimde oynanabilir hale geldiğinde tüm bu çabanıza değecektir. Yeni bir emülatör yazısında görüşmek üzere... **-Enes K.**

sen bu oyunu bilmezsin

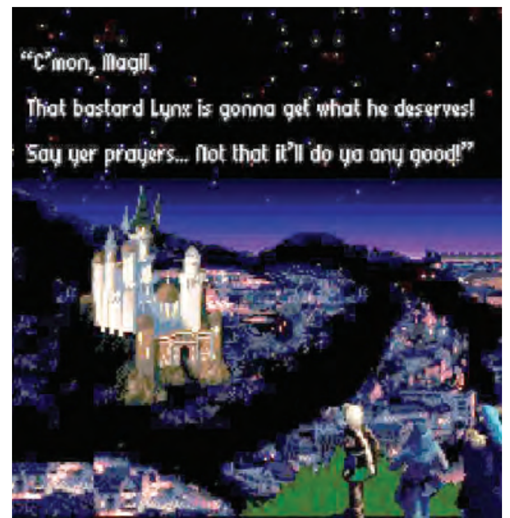
RADICAL DREAMERS

[SNES / SFC SATELLAVIEW]

Chrono Trigger bana göre tarihin en iyi oyunlarından biridir. Lâkin devamı olan *Chrono Cross*, sevsem de ilki kadar etkileyemedi beni (kusura bakma Ömer) *(kimi o şekil Chrono sever, kimi bu şekil Chrono sever... -Ö)*. Ama asıl soru, nasıl oldu da böylesine harika bir seri topu topu iki oyunla sınırlı kaldı? Siz cevabı düşünene kadar ben size bir sır vereyim. Aslında serinin pek bilinmeyen bir oyunu daha var: *Radical Dreamers.*

Radical Dreamers **SNES**'in, daha doğrusu **Super Famicom**'un ömrü çok da uzun sürmeyen **Satellaview** eklentisi için çıkarılmış bir görsel roman. *Chrono* serisi için bir yan öykü, hatta *Chrono Cross* için bir fikir tahtası, ilk taslak. Grafik kullanımı minimal düzeyde olan oyunda öykü ve güzel **Serge** ile duygusal ilişkimiz tamamen metinler üzerinden ilerliyor ve kararlarımızla şekilleniyor. Hatta savaşlar bile seçenekler üzerinden yürütülüyor ki karar konusunda geç kalırsak da başımız beklenmedik şekilde ağrıyabiliyor. Ayrıca oyunu bitirdikçe açılan pek çok yeni senaryo mevcut. Müziklerin üstat **Yasunori Mitsuda**'nın ellerinden çıktığını da eklemeliyim ki şanına yakışır derecede güzeller.

Samimi olmak gerekirse oyunu oynamak için tek seçeneğiniz şimdilik emülasyon gibi gözüküyor. Çünkü artık hem Satellaview edinmek, hem de oyunu bulmak her babayiğidin harcı değil. Ama oyunun sadece Japonya'ya çıkmış olması da gözünüzü korkutmasın, çünkü hayranları tarafından %100 bir İngilizce çeviri yaması da yapıldı. Oyun güzel, çeviri hazır, e daha ne diyeyim artık ben size? **-Emre**



PLAYSTATION SÜRÜMÜ?

Oyunun aslında bir bonus olarak *Chrono Trigger*'ın PSX sürümüne eklenmesi planlanıyordu fakat sonuçtan pek memnun kalmayan yapımcı **Masato Kato** tarafından iptal edildi. Çok ayıp etmiş.

pixel yazıtları

NIGHT TRAP SANSASYONU VE ESRB SİSTEMİNİN DOĞUŞU

Gecelikli kadınların dehşeti

90'ların başında FMV oyunlar sektörün geleceği olarak görülüyordu. Grafikler yerini gerçek görüntülere bırakıyor, pek çok firma da bu yeni teknolojiyi kullanabilmek için yavaş yavaş CD kullanımına geçiyordu. Bunlardan biri de **Genesis**'ine CD eklentisi yapmaya çalışan **Sega**'ydı.

İşte *Night Trap* isimli oyun bu akımın öncülerinden biriydi. Aslında Hasbro'nun VHS kasetlerle çalışacak **NEMO** konsolu için *Scene of the Crime* adı altında hazırlanmıştı, fakat konsol daha çıkmadan iptal edilince beş yıldır akıbeti belirsiz şekilde rafta yatıyordu. Ta ki FMV oyunlar arayan **Sega-CD** imdadına yetişene dek!

1992'de piyasaya çıkan oyun, beş genç kadının tabii ki de gizemli olaylar yaşanan bir evdeki pijama partisini konu alıyordu. Oyuncular kadınlara saldıran yarı vampir düşmanları evdeki gizli tuzakları harekete geçirerek durdurmaya çalışıyor, sonra da olayların FMV videolarını izliyorlardı. Fakat oyun çıktıktan kısa süre sonra telefon yoluyla gelen pek çok şikâyetin ardından -ki organize bir kampanya olduğu belliydi- bazı dükkânlarda satıştan çekildi. Dahası, *Mortal Kombat*'ın da aynı döneme denk gelmesi bombanın pimini çekecekti.

Oyunlarda artan şiddet konusu, basının da oldukça şovmen ve cahil haberleri sonucu mahkemeye taşındı. Dönemin "vahşi yapımcıları" mahkeme önünde ifade veriyor, oyunlarını savunuyordu. Lakin mahkeme ne hikmetse *Doom* ve *Wolfenstein* gibi daha kanlı oyunlar dururken garip bir biçimde kafayı *Night Trap*'e takmıştı. Oyun iğrenç, vahşi, utanç verici ve hatta kadınları öldürmek konusunda kışkırtıcı olarak damgalanıyordu. Hâlbuki oyunda kadınlar tam aksine kurtarılmaya çalışılıyor, oyun boyunca ne kan dökülüyor, ne de aşırı şiddet gösteriliyordu. Çıplaklıktan da eser yoktu.

Nihayetinde medya önünde inanılmaz sıkıştırılması ve yapımcı **Tom Zito**'nun aleni şekilde susturulması sonucu *Night Trap* piyasadan çekildi. Çocukları her türlü şiddet ve uygun olmayan cinsel içerikten artık korumanın zamanı geldiğine inanan mahkeme ise bugün hepimizin bildiği ESRB sistemini yaratıp kullanıma soktu.

Bütün bunlara sadece gecelikli kadınlar içeren bir oyunun sebep olması ne hoş... **-Emre**



Night Trap video oyunları külliyatının en tartışmalı oyunlarından biri olarak tarihe geçecekti ve pek çok şeyi değiştirecekti. Peki bu oyunda bu kadar kışkırtıcı ne vardı?

oradaydım

İHANET OLMAYAN İHANET

[GAROU: MARK OF THE WOLVES - FINAL]

Terry Bogard'ın yetiştirdiği Rock Howard, babasının Bogard Kardeşler'e ve Southtown halkına yaptıkları yüzünden utançla büyümüştür. O asla babası gibi olmayacaktır.

Ona dövüşmeyi öğreten yaşlı kurt Terry ile beraber Maximum Mayhem turnuvasına katılırlar ve kaçınılmaz şekilde finalde karşı karşıya gelirler. Fakat daha maç başlamadan araya gizemli dövüşçü Grant girer ve Terry ile ölümüne bir maç yapar. Maçın sonunda kazanan fakat ayakta duracak hali bile kalmayan Terry, Rock'a devam etmesini ve turnuvayı düzenleyen kişiyle final maçına çıkmasını söyler.

Rock final dövüşünün düzenleneceği devasa odaya girdiğinden şok olur. Bütün salon yıllar önce izini kaybettiği annesine ait resimlerle doludur. Çünkü turnuvayı düzenleyen kişi Geese'in yokluğunda Southtown'a hükmetmek için gelen dayısı Kain Heinlein'den başkası değildir. Rock babası gibi değildir ve bu insanlara zarar verilmesine artık müsaade etmeyecektir. Fakat işler umduğu gibi gitmez. Muazzam bir güce sahip olan Kain kazanmak üzeredir... ta ki Rock tamamen içgüdüsel olarak bir anda babasının imza hareketi olan Raging Storm'u patlatana kadar...

Rock şaşkındır. Hayatı boyunca bu hareketi görmemiş, Terry'den eğitimini almamış, fakat sanki babası içinde yeniden hayat bulmuş gibi kusursuz şekilde yapıp Kain'i yenmiştir. İlk kez mağlubiyeti tadan Kain gülümser ve Rock'a kendisine katılması şartıyla annesi hakkında bildiği her şeyi anlatabileceğini söyler.

Annesini bulmayı her şeyden çok isteyen Rock buruk bir şekilde teklifi kabul eder ve Terry'den özür dileyerek onun yanından ayrılır. Terry ise ona içtenlikle gülümser, çünkü Rock'ın babası gibi olmayacağına ve doğru olanı yapacağına inancı tamdır.

Terry acı şekilde şunu da bilmektedir ki Rock ile yarım kalan maçı da bir gün tamamlanmak zorunda kalacaktır... **-Emre**



Oyungezer
SAYI: 92 - 2015/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Barış Akpolat, Deniz Kırca, Emre Karaoğlu

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Haziran 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, *efsaneler@oyungezer.com.tr* e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014
ARALIK 2014
OCAK 2015
ŞUBAT 2015
MART 2015
NİSAN 2015
MAYIS 2015
HAZİRAN 2015
TEMMUZ 2015
AĞUSTOS 2015
EYLÜL 2015
EKİM 2015

SON BiR KEZ ÇAL BATMAN!



BATMAN

ARKHAM KNIGHT

KARANLIK ŞÖVALYEYE HAZİRAN AYINDA VEDA EDİYORUZ